

掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.228
专题企划
电子游戏 黑历史
攻略透解
超级英雄世纪 PSV
世界传说 Reve Unitia 3DS
电击文库 战斗巅峰 PSV
混沌之戒III PSV
Fairune 3DS
研究中心
讨鬼传 极 PSP PSV
《胧村正》第四弹DLC详尽研究 PSV
怪物猎人4 G 3DS
英雄传说 闪之轨迹 II PSV
赠品
《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》主题海报

226辑 TGS 大抽奖 中奖名单

第226辑的TGS大抽奖的中奖名单火热出炉！恭喜以下获得奖品的幸运读者！没有获奖的读者也不要气馁，今后请继续积极参加我们的抽奖活动，说不定哪天就有幸运之神意外降临哦！



《噗哟噗哟 任务》主题文件夹

上海 袁智玮



《梦幻之星 在线2》主题文件夹

南宁 李仕政

《禁忌的玛古那》牙刷套装

苏州 潘辛烨



《初音未来 神秘的音乐彗星》主题文件夹

广州 张锴



《怪物猎人4 G》主题扇子&购物袋

杭州 朱建贤

天津 吴树楠

青岛 党政

台州 张城恺

天津 姚昕

《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》主题闪环保袋



《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》明信片

苏州 贺念禹



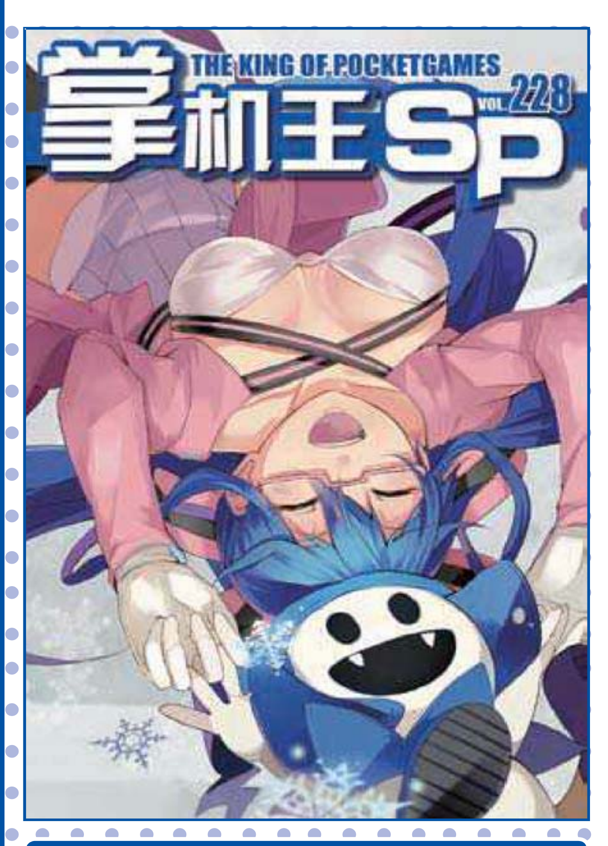


电击文库 战斗巅峰 PSV





混沌之戒III PSV



封面画师：洋葱
封面设计：咕噜

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：lokfE5891



口袋光环 VOL.228



目录

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

软件 SOFTWARE

任天堂网络直播会，来年新作抢先公开

11月6日，岩田聪社长再度召开任天堂网络直播会，旨在宣传即将于今年冬季以及明年发售的3DS平台新作。首当其冲的“高能反应”就是《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》，在2011年《时之笛 3D》发售后，《梅祖拉的假面》将于3DS平台重制的流言就甚嚣尘上，如今官方的正式确认也给了喜欢“《塞尔达》系列”的玩家们一剂定心丸。游戏预定于明年春发售，系列粉丝在苦等Wii U版新作的同时，也能玩3DS版回顾昔日的经典之作。

此外，先前在E3游戏展上公布的全新IP《蒸汽行动》也确认了日版副标题《林肯对异形》，该作由开发了《火焰之纹章》、《高级战争》等系列而为玩家们所熟知的Intelligent Systems公司负责，在战略性和游戏性方面值得期待。此外初次公布的新作还有《失落英雄2》、《皇牌空战3D 纵横火网 加强版》、《罗罗娜的工作室》（暂名），更多详情请结合本辑“口袋光环”观看。





硬件 HARDWARE

新款2DS北美发售，复古透明壳再现江湖

主要面向儿童市场的机型2DS于2013年借《口袋妖怪X・Y》的东风在北美、欧洲等地发售，而随着《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》的热卖，任天堂也于11月21日发售了全新款。对应《口袋》新作的两个版本，新款2DS也分为红、蓝两色，而且采用了透明外壳。有一定资历的老玩家一定还记得，任系掌机家族中GB、GBP、GBC以及GBA都曾发售过透明外壳的机型，能够清晰看到内部结构的设计也令其独具收藏价值，但整个NDS时代这样的个性机型却完全消失了。任天堂此番推出透明款2DS，无疑又会吸引收藏爱好者的目光。





▲新款2DS的美版售价为99.99美元。

软件 SOFTWARE

《天空机士》再启动，发售日锁定明年春

由角川Games联合Prope公司共同开发的《天空机士罗迪亚》早在2011年1月就公布将登陆3DS和Wii平台，然而该作在官网开启后就宛如石沉大海，整整三年杳无音信。就在玩家们渐渐把它遗忘，甚至认为已中止开发时，官方终于在近期宣布了本作的最新动态——游戏原名由“天空の机士ロデア”变更为“ロデア・ザ・スカイソルジャ－”，平台也改为Wii U和3DS。本作的游戏类型为动作冒险，主人公罗迪亚是一名能够在天空中自由飞翔的机器人，从长眠中醒来的他很快又被卷入了与机械帝国的战斗中，残存的记忆中所隐藏的真相也随着激战渐渐浮出水面……游戏预定于2015年春发售，3DS版定价为5800日元（不含税），更多情报请期待本刊的后续报道。



▲公布之初的设定画和原名，3年来游戏经历了怎样的波折我们不得而知。


▲本作的官方定义类型为“天空冒险”，在空中飞翔与战斗是游戏的核心。

软件 SOFTWARE

《战国无双 编年史3》跨平台，双版本特典各不同

伴随着3DS首发的《战国无双 编年史》发展到系列第三代终于跨PSV平台，当读者们拿到本书时相信游戏已临近发售，本作不同版本的联动特典也有所区别。只要机器中有《战国无双 编年史3》的试玩版存档，就能得到《信喵之野望》中织田信喵的套装；3DS版独占特典是《塞尔达无双》的林克和塞尔达公主套装，同样需要有试玩版存档；而PSV版独占的特典则是《讨鬼传 极》新角色相马和幻空的套装，机器内必须要有《讨鬼传 极》的存档才能获得。

此外，在本作的完成发表会上KT也宣布“《战国无双》系列”将TV动画化，于2015年1月开播。动画版的剧情从丰臣秀吉攻打北条家的小田原城展开，主角依旧是此前OVA动画《真田之章SP》中的真田兄弟。



▲3DS版独占特典。



▲PSV版独占特典。



▲双版本共通特典。

软件 SOFTWARE

“这不是续作，而是另一个《战国无双4》！”

就在《战国无双 编年史3》即将发售前，KT却突然公布了系列最新作《战国无双4－Ⅱ》，官方并没有延续以往“本传→猛将传”的传统形式，而是以“另一个《战国无双4》”作为宣传口号。无论是游戏标题还是公布时机都让玩家们有些摸不着头脑。

众所周知《Z54》的“无双演武”首次采用“势力篇”的形式，而《Z54－Ⅱ》的故事模式将会回归“角色传”的形式，以无双武将为焦点展现历史的走向。系统方面保留双人切换机制，同时引入武器、军马的成长要素，《战国无双2》的“无限城”模式也将复活。游戏预定于2015年2月11日登陆PSV、PS3、PS4平台。




▲新角色——井伊直政。武器为尖枪，声优是小西克幸。

软件
SOFTWARE

阔别多年终回归，《风雨来记》新作登陆PSV

《风雨来记》是由FOG公司开发的恋爱AVG，不同于一般文字AVG，该作以“旅行”为主题，并采用了现实景观作为游戏的背景画面。玩家扮演的主人公在北海道展开骑行，骑车观光的同时会与各种各样的人物相遇，留下别样的旅途回忆。系列第二作选择冲绳作为舞台，平台也从PS进化到PS2，然而初代在2006年重制发售PS2版后，系列就此销声匿迹。

去年5月，系列第三作于PC平台悄然问世，如今该作也宣布将移植PSV平台，于2015年2月19日发售。3代的舞台重新回归了北海道，主人公神千寻为了投身于出版业只身一人前去取材，伴随他的只有相机和摩托车，然而旅途中的收获却远远超出他的预期……





▲ 2D 的游戏角色融入现实景观的独特画面是系列的一大特色。

事件
EVENT

《妖怪手表》团队获奖，日野晃博领舞跳体操





▶刚刚一本正经地领完奖，转头就跟着地缚猫「闹起来了」的社长。

3DS新晋怪物级作品《妖怪手表2 元祖・本家》累计出货量突破300万套，除了在销量方面屡创佳绩外，在游戏业内也获得了不少奖项，11月20日《妖怪手表》团队又获得了“2014年最佳团队”的殊荣。这一奖项从2008年开始创办，今年已是第7个年头，旨在表彰过去一年内取得显著成绩的团队，2013年获此殊荣的是《智龙迷城》开发组。《妖怪手表》不单单在游戏方面，包括动画、电影、周边玩具等领域都取得了骄人的成绩，成为孩子群中最热门的话题，这与强大的团队合作密不可分。颁奖仪式上，Level-5社长日野晃博亲自到场，并率领着团队成员大跳“妖怪体操第一”，令现场的气氛非常欢乐。

软件
SOFTWARE

雏见泽村惨剧继续，《寒蝉鸣泣之时》将登PSV



以PC同人游戏出身的《寒蝉鸣泣之时》拥有引人入胜的情节和极具魅力的角色，后来改编的动画版，登陆PS2和NDS的游戏版也让越来越多的人了解和喜欢上了这款作品。如今，系列最新作《寒蝉鸣泣之时 粹》宣布将于2015年3月12日登陆PS3和PSV平台。本作将收录以往PS2、NDS版中的全部19个剧本，并追加广播剧CD的剧情“羞晒篇”，全程语音也是一大卖点，有保志总一朗、雪野五月等大牌声优的倾情演绎，相信能让粉丝重新感受到昭和58年夏天的阵阵寒意。



软件 SOFTWARE

《火星异种》动画热播，改编游戏搬上日程

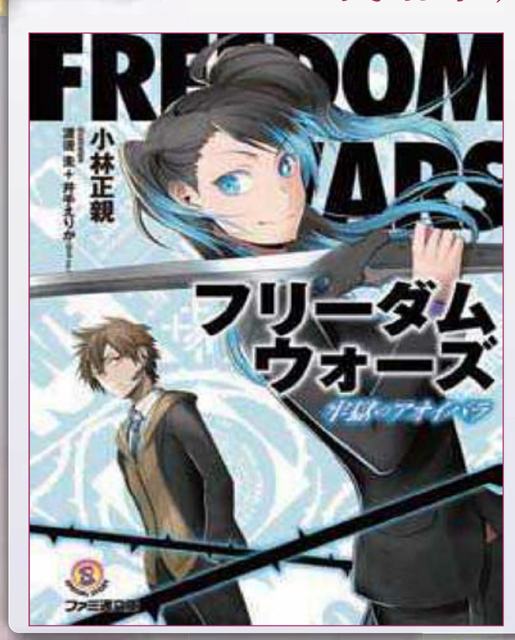
由贵家悠、橘贤一创作的漫画《火星异种》近年来人气急升，改编的TV版动画也已于今年10月开播。21世纪中期，面对地球人口的激增的压力，人类为了改造火星的环境，而向其上投放了大量的特殊苔藓和蟑螂。当2599年，人类的宇宙船登陆火星之时，在这里的不单只有适宜人类居住的环境，还有进化后的异种蟑螂。通过BUGS手术改造、借助昆虫基因强化后的人类与变异蟑螂之间的对决是原作的一大看点。3DS游戏版《火星异种 红色惑星的激斗》将由Furyu负责开发，目前开启的官方网站上信息寥寥，只能确定本作的类型为ACT，预定于2015年春发售。





周边 GOODS

连载结束，《自由战争》外传小说发售





SCE为PSV平台开发的原创共斗游戏《自由战争》已经发售5个多月，而基于其世界观、由新锐小说家小林正亲创作的外传小说《自由战争 牢狱的蓝色荆棘》也于10月30日发行了文库本。故事发生在牢狱都市帕诺普堤冈，在其中枢组织——历史编篡室发生了一件威胁到都市存续的特殊事件，男主角肯治与其他特务员为了解决这一事件而终日奔走。某天肯治迎来了一位后辈——咎人出身的天然呆女主角姬丽，此时又发生了协泛者失踪的怪异事件，两人能否并肩协作，顺利解决这一连串的问题呢?

软件 SOFTWARE

几经跳票，《新网球王子》发售日终确定

由大人气漫画《新网球王子》改编的恋爱AVG《走向顶点》原定于11月6日登陆3DS平台，但游戏宣布延期，4个月来发售日一直含糊地定在2015年春，近期官方终于确定本作将于明年3月6日发售。剧情发生在日本U-17网球候补队员的集训所，玩家作为新人女记者到此秘密取材，除了与角色们触发各种各样的事件外，还要在每天结束时将材料做成报告，吸引读者的关注。





PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜 TOP10

栏目主持：胧月

几款怪物级软件本周终于消停了些，销量趋于平稳。《海贼王 超级顶上战争X》虽在日本软件榜摘得头名，消化率却只有可怜的20%，接近20万的出货让BNGI欲哭无泪，说好的“明星角色+大乱斗=热销”的套路呢？另外《世界传说 Reve Unitia》尽管本周销量垫底，累计成绩还是相当不错的。北美方面，发售不久的美版《幻想生活》和《自由战争》并未取得良好成绩，3DS与PSV的硬件销量则连续一个月都拉开了10倍以上。

软件销量（日本） 2014年11月10日～11月16日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	消化率	平台
1	NEW	海贼王 超级顶上战争X	ワンピ–ス 超グランドバトル！ X	■BNGI■ACT■2014年11月13日■6145日元	3万6703套	3万6703套	20%以上	3DS
2	↓	怪物猎人4 G	モンスタ–ハンタ–4G	■Capcom■ACT■2014年10月11日■6264日元	3万3770套	220万0429套	80%以上	3DS
3	—	妖怪手表2 元祖・本家	妖怪ウォッチ2 元祖・本家	■Level–5■RPG■2014年7月10日■4968日元	2万6163套	286万2387套	80%以上	3DS
4	NEW	电击文库 战斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	■SEGA■FTG■2014年11月13日■6663日元	2万5196套	2万5196套	60%以上	PSV
5	↓	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザ–ズ for Nintendo 3DS	■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元	1万7471套	179万593套	80%以上	3DS
6	NEW	花舞少女 夜来舞部舞台秀	ハナヤマタ よさこいLIVE！	■BNGI■AVG■2014年11月13日■6145日元	6613套	6613套	40%以上	PSV
7	NEW	MARGINAL#4 超新星偶像	MARGINAL＃4 IDOL OF SUPERNOVA	■Idea Factory■AVG■2014年11月13日■6264日元	5716套	5716套	60%以上	PSV
8	NEW	实况力量职业棒球	实况パワフルプロ野球	■Konami■SPG■2014年10月23日■7538日元	3746套	6万4264套	80%以上	PSV
9	NEW	乐高大电影	レゴ ム–ビ–ザ・ゲ–ム	■Warner Bros.■A・AVG■2014年11月6日■5076日元	2756套	7339套	60%以上	3DS
10	NEW	世界传说 Reve Unitia	テイルズ オブ ザ ワ–ルド レ–ヴ ユナイティア	■BNGI■S・RPG■2014年10月23日■5627日元	2655套	7万793套	60%以上	3DS

本作折戟得如此严重的确出乎所有人预料，纵观近期的海贼王题材作品，首周混个接近10万销量难度不大，加之乱斗类游戏的传播特性，消化消化总销量上个15万应该不成问题。虽然不能否定本作有长卖的可能性，但初动销量委实过低，纵使回了本怕是也要经历漫长的等待。



硬件销量（日本） 2014年11月10日～11月16日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	5万1390台	229万471台
PSV	1万8428台	99万7539台

3DS累计销量 1698万4482台

PSV累计销量 327万2678台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年10月20日～11月16日

软件销量（北美） 2014年11月2日～11月8日

1 任天堂全明星大乱斗 —
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元
本周销量 6万3991套 累计销量 106万6250套 3DS

2 丰收之月 失落山谷 MEN
Harvest Moon: The Lost Valley
■Natsume■SLG■2014年11月4日■29.99美元
本周销量 2万2796套 累计销量 2万2796套 3DS

3 口袋妖怪 X・Y ↓
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元
本周销量 1万4302套 累计销量 379万2601套 3DS

4 ↓ 朋友聚会 新生活
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元 3DS

5 ↑ 幻想生活
Fantasy Life
■Nintendo■RPG■2014年10月24日■39.99美元 3DS

6 ↓ 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

7 ↓ 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

8 NEW 自由战争
Freedom Wars
■SCE■ACT■2014年10月28日■29.99美元 PSV

硬件销量（北美） 2014年11月2日～11月8日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	5万5043台	144万6701台
PSV	4008台	18万8357台

3DS累计销量 1314万1935台

PSV累计销量 186万4044台

四周间硬件销量推移表（北美） 14年10月12日～11月8日

游人望远镜

原本一年一度的圣战日，不知为何近几年却变成了各路电商一起搜刮民脂民膏的庆典。还未跨入11月全国买家便将购物车塞到满满的，只等当天开闸冲刺。仔细想来，若是个个都在家中网购，那上街狩猎的射手们岂不是没有目标？原来一切都是现充们的阴谋，细思极恐！

栏目主持｜虫无兮



小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

这家店对于喜欢吃肯德基的人来说真是难以抗拒！好吃好吃！

11月22日





虫无兮

一开始有点不明所以，后来去查了一下才知道这是日本肯德基开的一家专卖外带炸鸡的店，有点像国内的鸡排超人。里面的菜品让不是吃货的虫某都咽口水，附上网址让读者感受下：torikaratei.kfc.co.jp/。



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

今天早上到公司时，发现又增加了……

11月21日





虫无兮

身边有喜欢重口味的朋友吗？快指着这图对他说“买买买”吧！《寄生兽》周边，你值得拥有！



中裕司

《索尼克》及《梦幻之星》生父，现为PROPE社长

前阵子在北美发售的《数码宝贝全明星大乱斗》的游戏，以及用于海外活动的T恤都送到了！这是和导演会田先生的合影。

11月13日





虫无台

想当初虫某貌似还玩过这个系列在PS上的作品。时隔多年，索尼克还在，数码宝贝还在，而虫某老矣，不胜唏嘘……话说最近乱斗类游戏不会太多了吗？



松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》

终于到了这一天，完结了。《火影忍者》15年的连载真是辛苦了。这15年真的过得很开心。今天发售的《周刊少年JUMP》总感觉特别沉重。里面还刊登了许多《火影忍者》今后的计划。



11月10日



虫无台

《火影忍者》曾经是部好作品，而且无可厚非是部经典作品。15年的作品中，鸣人长大了，作品外的我们也是。对《火影忍者》的怀念，或者更多是对青春的追忆吧。



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《机灵粉碎者》等作品监督

两夫妻感情真好～明天也请多多指教！//玉置成实：东京公演也只剩下明天的最后一场！到最后一刻都要全力以赴。这之后就是地方公演了，好期待。

11月8日





虫无台

虫某大学时也弄过舞台剧，主角正是长政与阿市二人，当时长政的造型直接借鉴了《战国BASARA》，请朋友用纸皮箱做了出来，成本4元（收购纸皮箱的费用）。



增田顺一

Game Freak开发本部长、作曲家，代表作为“《口袋妖怪》系列”



这个是COSPLAY大赛的个人组冠军！配合游戏音乐进行的单人表演让整个会场都沸腾了！

11月10日

特别奖获奖者，是这两位！服装据说是用纸皮箱和报纸耗时3个月所制作的！是不是很厉害！

11月10日



虫无台

增田氏跑到西班牙，不仅去学校进行演讲，还接受了各路媒体的访问，最后还参加了当地的《口袋妖怪》相关活动。《口袋妖怪》的魅力之大着实令虫感慨。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本次的黄金眼虽然只有一款热血推荐，但其他几个作品的程度也不差。《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》虽然是复刻版，但一上市就挤到了TOP 1，将前几作新加的系统归还到复刻版中，玩起来和新作的感觉差不多。其他有爱向游戏如《电击文库 战斗巅峰》、《海贼王 超级顶上战争X》、《超级英雄世纪》也都取得了不错的成绩。

评分规则 本栏目采取满分30分的评分制，总分在30分～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26分～24分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

26 总分 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

■ポケットモンスターオメガルビー・アルファサファイア■卡带■Pokemon/Gamefreak
■RPG■角色扮演・收集育成■2012年11月21日■1～4人■对应邂逅通信/无意识通信

项目	评价
画面	★★★★★
探索	★★★★★
收集度	★★★★★



热血推荐 3DS

基于六世代《口袋妖怪》的系统重制的《红宝石・蓝宝石》，通过收服培养口袋妖怪来不断成长最终战胜冠军，通关后还有更多精彩剧情和收集要素。

马修 画面完全沿用了《X・Y》所以很漂亮但是也缺乏惊喜，然而画面进化和自然插入的特写以及重新演奏的音乐，还是将原本就美不胜收的芳缘之旅再度进化。各种重新演绎的剧情以及六世代MEGA系统融入到剧情中则是本作的一大亮点，更多的MEGA进化以及两大主神原始形态的加入更是大大丰富了对战系统。图鉴导航、选美大赛和进化后的秘密基地，则都是非常让玩家不能自拔进而影响到主线进度的乐趣满满的系统。而DELTA之章、国际刑警也大大丰富了二周目的剧情。虽然部分要素如护士形象、战斗房屋直接来自于《X・Y》以及开3D后掉帧问题没解决而稍显诚意不足，但整体上说还是部值得细细品味的优秀作品。 **9**

昴星团 地图构造和以前相比没有太大变化，老玩家玩起来绝对不会感到陌生。本作可以悄悄靠近出现在草丛中的精灵触发战斗，更能让人体会到捕捉过程的乐趣，但战斗中略有掉帧现象希望能改善。 **9**

乌冬 虽然是重制版，不过使用《X・Y》的画面和战斗系统后使游戏焕然一新，有怀旧感的同时又不缺新鲜感。几个新加的要素也可圈可点，特别是新剧情，将原本的故事深度推高了一个层次。 **8**

23 总分 电击文库 战斗巅峰

■电击文库 FIGHTING CLIMAX■卡带■SEGA■FTG■格斗・2D
■2014年11月13日■1～2人■6664日元■对应交叉存档

项目	评价
画面	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
易上手度	★★★★★

PSV

“电击文库”人气轻小说的男女主人公齐聚一堂，隐藏角色还有来自SEGA的结城晶和塞尔贝莉亚，这些高人气角色为玩家带来激烈的战斗。

白菜 作为一款2D格斗游戏，最难出的招是正转和反转，相信光是这一点就能让不少玩家轻松入门。游戏支持一键简易连招，只是想打打剧情、看看角色表演也不会被卡住。简易的霸体技、高性能的王牌技和强大的援护也让本作在拓展新玩家方面显得十分友好。不过仔细打下去，依然会发现游戏的深度，在立回方面玩家要下不少功夫，援护的呼出时机和超必杀槽的管理都有着很大的学问。这属于一款典型的入门简单，越研究越有深度的作品。从结城晶与塞尔贝莉亚的加入来看，以后也许会有更多SEGA角色乱入。 **8**

阿鲁 虽然画面有些锯齿，但游戏系统简单亲切，若对角色有爱的话可以让人忘记这个缺点。超必杀技的威力和迫力都相当令人感动。不同系列之间各角色之间的互动也很有趣。 **7**

胧月 角色对话不仅忠实原作，也经常出现跨作品的深度小彩蛋。操作在体恤初学者的同时，系统也有着很强的研究深度，易学难精。不过游戏的网战模式提示性做得不够好，单机模式也略显单薄。 **8**

22 总分 世界传说 Reve Unitia

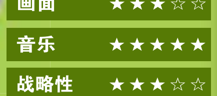
■テイルズ オブ ザ ワ–ルド レ–ヴ ユナイティア■卡带■BNGI
■S・RPG■战略角色扮演■2014年10月23日■1人■5627日元■无对应周边

画面 ★★★☆☆
音乐 ★★★★★
战略性 ★★★☆☆



3DS

“《世界传说》系列”化为战棋游戏的最新作。登场角色从初代《幻想传说》到最新作《无尽传说2》，角色之间的互动也是一大看点。

白菜 首先要提的必须是全程语音，不管是主线还是EX关卡，不管剧情中还是战斗中，只要角色一说话就是语音，对于FANS来说这真是无上的喜悦。画面上对角色的招式还原度比较高，属性的设定也算靠谱。虽然碍于机能限制，在处理大量特效时会有明显的卡顿，但不会影响到玩家的实际游戏体验。可使用的角色非常多，虽然加入时机有所区别，但都有相当的强度，玩家完全可以按照自己的喜好来培养。游戏的耐玩度也很有保证，各有特色的敌人组合，以及多彩的机关设置，不会让玩家产生厌烦的感觉。 **8**

库玛 内容比想象中要耐玩得多，三周目还会开启隐藏关卡，非常厚道。虽然练级可以解决大部分难关有些无脑，但练级本身并不算太枯燥。全程语音的设定也能让FANS满意。 **7**

胧月 每名角色自成一个回合，令范围魔法很难有效使用，预测敌人行动变得至关重要。选择行动角色前无法提前查看敌人，使得排兵布阵受到很大限制，游戏的流程也比较短。 **7**

21 总分 海贼王 超级顶上战争X

■ワンピ–ス 超グランドバトル！ X■卡带■BNGI■ACT■动作
■2014年11月13日■1～4人■6154日元■对应无意识通信

战场混乱度 ★★★★☆
易上手度 ★★★★☆
画面 ★★★☆☆



3DS

“《海贼王 巨人之战》系列”移居3DS平台的首部作品，玩家可操作《海贼王》作品中的诸多角色，在新世界的舞台大展身手。

阿鲁 本作继承了系列的大部分系统，最多4人在场景中乱战的情况下依旧很混乱，再加上场景中的各种陷阱做阻碍，初期游戏时会造成一定困扰，熟悉后倒是可以利用场景要素来牵制敌人。角色的招式进行了重新制作，和前作相比几乎没有重复感。游戏可操纵的角色数量很多，新加入的“同盟战斗”系统更是允许玩家在两名可操纵角色间随意切换，不但可用于紧急回避，更可配合打出高伤连段，让游戏有了可深度研究的空间。对应单机的“新世界制霸模式”稍显单调，好在本作对应线下和线上联机，可方便与人对战。 **7**

胧月 主体系统做得很不错，全角色每人都有三种必杀技，加上特定组合的合体奥义，观赏性十足。然而随处可见的细节缺陷降低了其整体印象，单人模式也显得较为单调。 **7**

虫无兮 游戏的品质对得起粉丝多年的等待。虽然最近乱斗类游戏的选择有点多，但如果是《海贼王》的粉丝，或者喜欢统一风格的2D Q版人设，那么本作是一个不错的选择。角色数量之多及大量新角色的加入，也是本作的一大卖点。 **7**

20 总分 超级英雄世纪

■ス–パ–ヒ–ロ–ジエネレ–ション■卡带■BNGI■S・RPG■战略角色扮演
■2014年10月23日■1人■7171日元■对应交叉存档/PSV TV

画面 ★★☆☆☆
声音 ★★☆☆☆
原作还原度 ★★★★★



PSV

以《G世纪》系统为基础融合了假面骑士、奥特曼、高达三大系列而成的“《世纪》系列”作品，让系列之间的乱入战斗成为了游戏的看点。

昴星团 本作和以往的《G世纪》比起来少了生产、设计的概念，等级显得更为重要，角色招式、技能均可以进行强化，游戏整体反而类似《机战》，但缺少《G世纪》和《机战》都有的支援系统，让角色在经验的取舍上比较尴尬。本作的行动机会只限两次，使用特定的招式还会减少两次行动机会，严重拖慢了攻略节奏。画面方面地图背景采用了3D建模很赞，但战斗动画有明显的锯齿和掉帧现象，而且角色配音的说话声音很小，很容易被BGM覆盖。不过角色动作的还原度非常高而且战斗BGM可以自行替换PSV内的任何MP3文件这点倒是值得称赞。 **6**

苍穹 在限制了连续行动次数的前提下，敌人的援军数量一如既往，导致部分战斗显得过于冗长。沿袭《G世纪》的“Break系统”和新增的“英雄任务”富含原作梗，有一定的趣味性。 **7**

乌冬 各系列的主要角色都有收录，而且角色必杀技的还原度也非常高，作为一款粉丝向作品相当厚道。惟一的不足是由于机能关系，PSV版战斗时特效一多就会掉帧，有点影响观赏性。 **8**



黄金眼评分 20分 文 虫无兮

PSV	游戏时间：80 小时	
	RPG	角色扮演
魔都红色幽击队		
魔都红色幽击队		
Arc System Works	日版	2014年4月10日
1人	7344日元	对应PSV TV

说不定是一流的画面

在本作发售前便着重宣传的动态表现技术“GHOST”，在游戏中确实有着不俗的表现。应用了该技术的动态角色替代了一般AVG中的静态立绘，仓花千夏设计的拥有独特魅力的角色，如同一个真实存在的人物般，会在对话时很自然地配合对白做出动作（虽然也有些猎奇，借用某同事的话“看着一个大男人在那儿扭来扭去真难受”）。同样的，本作也不存在静态CG。随风飘起的长发、追寻主角身影的眼神等等，虽然只是局部的动态细节，也让玩家从中感受到了角色的个性和情感。然而，遗憾的是，游戏中每个角色的CG数目都极少，非主要角色大多都是同一个姿势换了背景，不知道是技术上的限制还是其他问题。

GHOST技术不仅应用在角色方面，在第一人称视角的战斗中，还很好地诠释了不同的恶灵。本作的恶灵的形象设计同样十分有个性，动起来之后更像注入了灵魂，演活了原本的设计，使出不同的招式时，动作还会有细致的区分。小编印象最深刻的，便是拼命敲打键盘敲出“咒”字的男子高中生的恶灵，仿佛能感受到沉迷网络世界的高中宅男的苦恼（笑）。有些恶灵的设计还相当可爱，让人忍不住想再痛揍它几回（喂喂）。

另一个在画面表现的创新——“VR技术”的导入，效果就没有GHOST这么惊艳了。一言以蔽之，就是以360度全景照片取代了一般AVG中的2D背景。当玩家与复数角色对话时，背景会根据角色的站位产生变化，让玩家产生一种扭头和不同角色对话的真实感。不过充当背景的全景照片有一种奇特的扭曲，看起来反而显得更加不真实，这应该算是小小的败笔。



▲女主角初登场时，小编可谓眼前一亮。

沦为二流的系统

本作汇集了许多特色系统，不过其中最有趣的并非从系列特色发展而来的“五感入力系统”，而是战斗的关键“行动预测系统”。

游戏的核心内容是在委托人指定的场所里进行除灵，战斗方式和普通的战棋类游戏十分接近，但是敌我双方是同时行动的，这就是为何玩家必须提前预测敌人的行动。如果玩家采取了攻击，而恶灵并没有如同设想一般走入攻击范围内，那就会浪费一次攻击机会，甚至还有可能因此砸坏场景内的道具造成损失。恶灵则没有这方面的限制，而且还能穿墙或瞬移，行动方面比主人公一行自由许多。不过玩家在进入战斗前会获取战斗场所的平面图，可以事先在上面布置陷阱来限制恶灵的行动。即使不利用陷阱，利用平面图上注明的恶灵的起始位置以及其名称，可以在一定程度上把握恶灵的行动模式。结合不同角色的打击范围，可以逐渐收拢包围网将恶灵一网打尽。

战斗胜利后可以获得金钱和TP。金钱用于购买陷阱及装备，TP则用于提升技能等级和掌握特技。通过战斗所得来进行强化，再投身到更高难度的战斗中，这种“以战养战”的设想原本很美好，可惜游戏的设定在某些地方出了差错。

训练，这个集提升技能等级、积累与角色间的好感度、入手稀有道具等功能于一体的系统，乍一看十分实用。但是，一次训练至少耗时10秒，在这过程中除了盯着千篇一律的CG按○键，玩家没有别的事情可以做，即使后来加入了跳掉动画的功能，其实也没加快多少时间。同时又如同前文所述，制作组在这个系统里寄托了太多——或者说是过多，如果不训练简直寸步难行。于是一旦积攒下了大量TP，小编就会点开一部动画，然后机械性地开始训练。这期间简直毫无乐趣可言。



▲平面图上会呈现众多情报，第一次看到想必无所适从。

系统的不严谨还包括初期的各种BUG，不仅会有未加入的角色穿越到结局当中，还有无法取得奖杯的情况，眼前仿佛浮现白金控们齐刷刷挥手：“不玩，这游戏不能白，我们不玩。”的场景。

只能算三流的剧情

说回游戏的灵魂：剧情。主线一共13话，每一话都有OP和ED，所以一路玩下来就像看了一季动画一样。这样说的另一个理由是，玩家在本作中的参与近乎可有可无。

撇开所谓的“青年小说传奇”的名衔，游戏本身其实就是一个Gal Game（虽然并非所有的攻略对象都是女的）。而玩家的意志，大多只能影响角色的加入和最后的结局，对主线剧情的影响并不多。需要选择特定选项所诱发的“第六感剧情”，也只是让玩家了解了更多事情的真相，并不影响剧情的走向。

那么，按道理来说，游戏应该走角色魅力路线来吸引玩家。游戏里的角色设计也确实很有个性。但是，大多数角色的戏份之少简直令人发指，除了登场的那一话之外基本就不露脸，在之后的主线中几乎会让人忘记了这一角色的存在。这一情况在游戏后期登场的角色身上尤为明显。结局时这些角色可能又会一副毕生挚友的表情出来对着玩家煽情，说实话，除了唐突之外便感受不到别的。

剧情本身也让小编觉得难以接受。故事大多数是一话完结，而一话的时间又不长，所以很多时候就是一个貌似壮大的故事还未到达高潮，就迎来了所谓的Happy End。十三话的故事彼此间又支离破碎，感觉不到起承转结、也没有伏笔，波澜壮阔的展开就更不用期待，仿佛只是为了完结故事，就安上了一个结局。

总而言之，游戏的画面百闻不如一见，战斗值得玩家去尝试一番，至于期待剧情而想购入本作的玩家，小编劝您还是三思。



▲白衣少女虽然联系着伏笔，但却完全不是什么重要角色。

黄金眼评分 22分 文 初心者

3DS 游戏时间：25 小时以上

ACT	平台动作	
耀西新岛		
Yoshi's New Island		
Nintendo	美版	2014年3月15日
1人	39.99美元	无对应周边

平淡源自守旧

3DS上耀西的最新作《耀西新岛》的美版比日版发售日早了许多，而实际上手后，无论是观感还是带给玩家的游戏体验都显得有些保守和缺乏雕琢。

观感方面，本作采用了手绘美术风格，除了角色和大地图看起来有3D的建模痕迹之外，构成画面的元素几乎都是平面的贴图，一眼看过去，角色都非常突出。如果开启裸眼3D效果，就可以看到蜡笔画一样的背景，以及纸片一样分层的前景。与任天堂其他的动作游戏横向对比而言，《耀西新岛》很难吸引眼球，如果把本作拿来跟后来公布的《毛线耀西》相比较，更是凸显了其美术表现力的薄弱。在音乐方面，其素质也有些参差不齐，尤其是当你玩到关卡的终点时响起的那段怪异旋律，实在有些扫兴，而部分关卡甚至有种让人关掉声音来玩的冲动，不得不说是个挺大的遗憾。



核心创意的缺失

本作的耀西同样要把马里奥宝宝送回家，通过滚动的字幕和少量的过场动画，即便是三岁小孩也没有任何的理解障碍。跟以往作品相似，面对旅途中出现的各种威胁，耀西可以把它们吞掉，然后变成耀西蛋丢出去攻击敌人。借助不同颜色的耀西蛋，可以实现不同次数的反弹，从而完成解谜，经典的玩法让人倍感熟悉。

不过在游戏操作上，本作充分利用了3DS的运动感应机能，对应耀西的特殊能力，在习惯之后会感觉相当直观。在使用耀西的特技扔耀西蛋时，可以选择3种操作模式，而其中一种就是直接倾斜3DS来瞄准目标，如果不是要应付一些高难度跳跃的话，这样的玩法还是很有趣的。另外，跟以往作品一样，在一些特定的区域里，玩家可以操作各种形态的耀西来玩小游戏，而这次的小游戏也都用到了陀螺仪来控制交通工具形态的耀西，但是在一些急转弯

的地方，这种体感控制又有些捉襟见肘，难以掌握。

作为一款平台动作游戏，《耀西新岛》的关卡设计可谓核心向。本作的耀西有了新的能力——这只性别不明的小恐龙除了普通的耀西蛋，竟然还能生出超级大的巨蛋。生出来的巨蛋可以用来破坏场景和碾压敌人，相当爽快。只不过这种能力跟3DS上的《星之卡比》的“宇宙大爆炸”能力类似，都是在场景中某个节点的关键解谜，过了这村就没了这店，玩家无法随心所欲地应用这个新的“巨蛋”创意。因此实际上本作缺乏一个贯穿整个游戏体验的核心主题，玩起来并没有因为创意而引发玩家会心一笑的“任天堂式”惊喜。有时候不禁要发问：“《耀西新岛》新在哪里？”



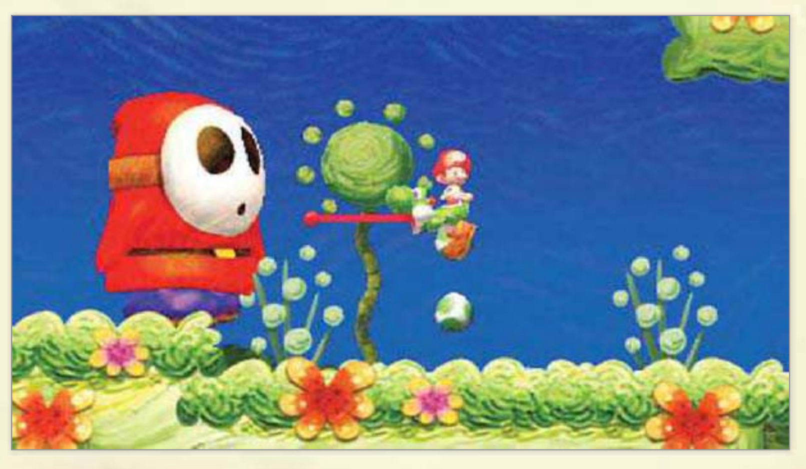
不妥协的关卡设计

《耀西新岛》共有6大关卡，每个关卡的机关陷阱特色鲜明。游戏前期的关卡普遍悠闲，偶尔还会有耀西星星，吃到之后会让耀西体验到“索尼克冲刺”一般的快感。但越到后面，就会感到压力越大。比如雨林主题和雪地的场景，会因为路滑而使得移动难度增加，到了城堡主题的场景，更大的连环迷宫和连续移动的平台对玩家的脑力和注意力都是更大的挑战。玩家会逐渐发掘到关卡中大量的隐藏要素，而且收集的过程并不算轻松。在收集要素中，经典的隐形浮云和水管通道到处都有，需要玩家探索每一个角落才能发现它们。本作的场景机关也需要玩家慢慢思考和理解，甚至一遍遍地从头尝试，因为记录点不多，错过之后只好重打关卡，而尤其需要玩家谨慎考虑的是怎样利用数量有限的耀西蛋，如果随便乱丢或者失手丢不中目标的话，耀西蛋很容易会用光，就算发现了隐藏的东西，也只好下次再试了。另外，后期的关卡非常考验玩家的跳跃操作，相对于观感方面的欠缺，关卡设计似乎又是开发团队用力过猛的地方。

好在对于不太擅长动作游戏的玩家，《耀西新岛》也非常贴心地设置了“翅膀”道具，当连续失手几次的时候，翅膀就会出现，让耀西获得连续浮空的能力，甚至可以轻松飞越某些关卡。要是这样子还过不了关，那么绿水管就会送你“金翅膀”，耀西将进入无敌状态，之后路上的敌人都只能退避三舍。当然了，想要全收集的话还是要耐心练习一下跳跃技能才行。

除了故事模式的流程，本作中还有双人比赛的模式，可以玩到诸如收集金币和打气球等欢乐的小游戏。不过在通关和完成收集之后，《耀西新岛》没有值得继续游玩的要素，游戏内容的单薄使得本作耐玩度有些不足。另外需要指出的是，游戏的各个关卡的BOSS战也都比较乏味，不只是说BOSS们的招式套路简单易懂，更重要的是BOSS战的演出效果都非常单调。当玩家打BOSS的时候感觉不到威胁，而且还没有足够的魄力，那么就算把它们打趴了，也无法收获令人满足的成就感。

总的来说，《耀西新岛》的画面和音乐方面都有瑕疵，未能达到任天堂平台动作游戏的平均水准，但在一般关卡设计方面还是相当用心的，尤其是在收集隐藏要素的过程，玩家可以体验到十足的挑战性。整部作品玩下来，给人的感觉是两头不讨好。硬派的关卡难度对于想要体验休闲的耀西的玩家而言不太友好，而BOSS战和较为低龄向的外观，又难以让喜欢挑战的玩家满意。在偏向经典传统的《耀西新岛》之后，希望开发团队日后能够真正做出让人耳目一新的“新”作来吧。



三次元空间

3DSpace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 虫无兮

最近e商店上有许多特别的下载内容，像是皮克敏的3D电影、能够编程的BASIC语言程序、可以作曲的软件以及插图绘制工具等等。感觉下载游戏的比例在逐渐下降，可能是因为年底的圣诞商战即将到来，各大厂商已经抛出不少重磅的游戏，所以下载游戏便暂时避开锋芒。不过这些游戏外的内容又必须和智能手机对抗，感觉压力也是颇大。New 3DS已经在处理程序和下载的速度方面有所提高，接下来就希望任天堂能够提供更优质更稳定的网络服务了。

10月23日

姗姗来迟的桑塔

长期在美服待发售游戏表中占有一席之地的《桑塔和海盗的诅咒》，如今终于降临美服e商店。作为系列的第三作，《桑塔和海盗的诅咒》的画面更加精美，动作也十分流畅。可爱的人物、逗趣的对话、爽快的BOSS战、丰富的收集要素，几乎找不到可以让喜欢动作游戏的玩家拒绝的理由——除了一点：价格。本作售价高达19.99美元，几乎快赶上一款普通游戏。购买前请记得三思三思再三思。

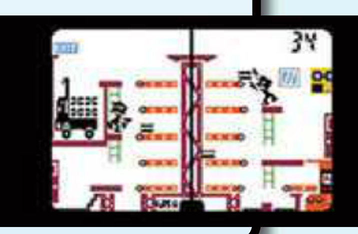


11月6日

《大乱斗》《口袋妖怪》联动活动



在明年1月20日之前，同时购入《任天堂全明星大乱斗》以及《口袋妖怪》（《Ω红宝石·α蓝宝石》只需购买其中一款）的玩家，只要在任天堂俱乐部网页登录小黄纸，就可以获得两款特典。第一个是在《口袋妖怪》中获得1只上忍蛙，且招式与《大乱斗》中登场的一模一样；第二个是模拟器游戏《GameBoy展示馆》，其中将会有《大乱斗》中最老资历的角色Game & Watch先生出现。



11月19日

《立体动物之森》新配信

虽然《立体动物之森》已经发售两年了，但是依然有很多玩家在努力经营着自己的村子，而任天堂也一直通过网络给游戏注入新的要素。维持了一年的星座主题家具的配信结束后，日版将配信家具“落叶”，用于装饰秋天主题的房间最好不过。同时，为了庆祝Wii U上的《前进吧！蘑菇队长》的发售，任天堂官方的梦番地也以该作为主题进行了装扮，玩家可以前去游玩一番。



11月19日

《FFCC》不能停的DLC

之前已经有27款游戏的曲目在《交响旋律 最终幻想 谢幕》中登场，前不久，游戏迎来了第28位合作者《勇气原点》。新增曲目包括《彼の者の名は》、《光と影の地平》、《邪悪なる飞翔》和《地平を食らう蛇》，每首售价都是150日元。同时喜欢两款作品的玩家可以掏钱包跳坑了……



11月20日

BNGI模拟器游戏大降价



BNGI模拟器游戏统统打七折，只到12月3号！游戏阵容包括《打空气》、《龙之塔》、《吃豆人》、《猫捉老鼠》、《屠龙剑》、《大蜜蜂》、《坦克大战》、《瓦尔基里冒险 时之匙传说》、《星际战斗机》等经典内容！好时机怎容错过！一起怀旧，有你更精彩！

11月20日

《TOWR》第四弹DLC

《世界传说 Reve Unitia》保持着一周2个的节奏在推出DLC。前三弹多以新的角色事件为卖点，而第四弹“GRADE大放出キャンペ－ン”和“遂に解禁！幻のスキル书祭！”，则是以对多周目十分有帮助的GRADE和贵重的技能书为主题。每个DLC的价格均在400日元左右，玩家购买前可得精打细算一番。另外，要下载DLC需要将游戏更新到1.1版本，玩家可以通过扫描右方的QR码直接下载更新补丁。



11月26日

强化的《神威闪电枪》

《神威闪电枪》曾作为《蓝色雷霆闪电枪》的购买特典先行放出，随着活动的完结，游戏也以300日元的价格上架日服e商店。同日官方还放出了一个300日元的DLC，可以追加4个关卡来“弥补”游戏流程过短的问题。另外，针对体验过先行版的玩家所提出的一些问题，官方也发布了2.0升级补丁，对游戏内容进行了不小的改良。已经下载过本作的玩家可别忘记更新哦。



日服和港服的玩家终于可以在本月入手《胧村正》的第四弹DLC了！苍老师第一时间入手了DLC后就连日奋战、迅速达成100%奖杯并截图炫耀。作为一个才打通本篇两条主线，白金率惨不忍睹，并且为了等全四弹DLC打折活动而迟迟没有入手DLC的休闲玩家，我只想对苍老师这样的人严肃认真地说一句—可以借一下您老的大腿吗？（谄媚脸）

寒冷冬日的心跳挑战活动



SCEJA宣布从2014年11月20日到12月14日会抽选一百名玩家赠送3000日元的PSN点卡。该抽奖活动与索尼近日公布的《冬日之爱》的网络宣传广告联动，近日公开的第一部广告讲述了两位因滑雪部合宿来到雪山中的中学男生和中学女生，由于与朋友们分散而来到了休息小屋中，当女生提出要换衣服让男生背过身去时，蠢蠢欲动的男生想悄悄偷看女生换衣服的逗趣故事。

想要参加抽奖活动的玩家必须登录特设活动网站（http://www.jp.playstation.com/psvita/cp/winter2014/game01/）参与迷你游戏，帮男生完成偷看的任务。进入页面后按“开始（スタ–ト）”进入游戏，玩家需要在蓄力槽到达“瞄准这里（ここを狙え）”的瞬间按下右上方的“停止（ストップ）”。成功后玩家可以下载活动的特别壁纸，并通过“PlayStation Storeチケットに应募（抽选50名）”的选项参与抽奖。进入参与抽奖的页面后，玩家首先需要选择“同意して应募”，然后登陆Twitter账户（没有的玩家可以翻墙注册一个）关注索尼的官方账户，并选择下方的“发推文（ツイ–トする）”即可。



▲“背过身去，不要偷看哦。”



▲喂，少年，注意表情管理啊！

虽然参与抽奖的步骤对于国内的玩家来说略有一点麻烦，但由于抽奖可以多次参与（注），因此玩家也可以通过反复参与提高自己的中奖率。中奖名单会在12月16日于索尼的官方Twitter上公布，奖品的领取页面会通过邮件的形式发送至中奖用户的Twitter注册邮箱中，中奖的玩家则需要在12月23日之前登录SEN的账户领取奖品。

注：抽奖可多次参与，但不能重复中奖。

《讨鬼传 极》DLC下载



DLC拾

《讨鬼传 极》第10弹DLC于11月20日开放免费下载，免费下载的时间为2014年11月20日到12月24日，此后会以96日元（不含税）的价格进行出售。DLC中包括讨伐凶恶化的土潜（ツチカヅキ）和岐

塞（クナトサエ）的“恶鬼击灭 乱”、讨伐凶恶化的水蛇女（ミズチメ）和夜刀主（ヤトノヌシ）的“恶鬼击灭 古”、讨伐瑜伽美主（オカミヌシ）、新鬼（イテナミ）和建速水（タケハヤミ）的“恶鬼扑灭 乱”以及讨伐两只风缝（カゼヌイ）、叫（オラビ）和何地彼方（イヅチカナタ）的“恶鬼扑灭 古”这四个任务。获得的素材可以制作泡沫之守·斩（太刀）、泡沫之守·刚（手甲）和泡沫之守·吼（铳）这三把武器。





DLC拾壹

第11弹DLC于2014年11月27日开放免费下载，免费下载的时间持续到2015年的1月7日，从1月8日开始，该DLC会以191日元（不含税）的价格进行出售。DLC中包含讨伐阴迦楼罗（インカルラ）、业焰魔（ゴウエンマ）、忌速火（イミハヤヒ）的“极限の鬼神”和讨伐焦血树（ショウケツジュ）、马头金刚（メズコンゴウ）、黄泉郎女（ヨモツイラツメ）、祸帝（マガツミカド）的“英灵の梯”这两个任务，而其中的祸帝更是被冠以帝王名义的最强之鬼。此外，通过本DLC入手的素材还可以作成名为“八阵”的套装。



《胧村正》第四弹DLC登场



2014年11月20日，《胧村正》第四弹DLC《角隐女地狱》终于在日服和港服上架。本DLC的主人公是地狱阎魔大王的小女儿——罗邪鬼，当她邂逅了好女色，并从寺庙中逃出的清吉后，一段传奇烂漫的旅程也就此开启。战斗中，玩家可将罗邪鬼在“小孩”、“大人”和“大鬼”这三个形态中进行切换，并通过连续的空中落下攻击等招式可以发动威力巨大的“狂化攻击”。通关后玩家还可以使用罗邪鬼与本篇的BOSS再战。DLC的下载价格为463日元（不含税），为了配合第四弹DLC的发售，原价为3086日元的下载版也将价格调整为2000日元，有兴趣的玩家可以借此机会入坑。并且本辑研究中心也有小编苍穹带来的本DLC的详细攻略，供诸位玩家参考。



本月PS+免费游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
血饮狂刀	ドロ−スラッシャ−
彩虹之月	Rainbow Moon
浮游世界	flOw
忍道2 散华	忍道2 散华
圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサ−ジュ 失われた星へ捧ぐ诗
神秘海域	アンチャ−テッド 地图なき冒险の始まり
仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エ−ス
真·三国无双 NEXT	真·三国无双 NEXT
重力异想世界	GRAVITY DAZE/重力的眩晕
魔界战记3	魔界战记ディスガイア3
斯坦因之门	STEINS;GATE
维京海盗大战	バイキングぽいぽい
奥伽韵律	Orgarhythm
时间旅人	TIME TRAVELERS
忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS
墨鬼	墨鬼 SUMIONI

美服

游戏译名	游戏原名
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
车手乔伊	Joe Danger
TxK	TxK
PS全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale

港服

游戏译名	游戏原名
车手乔伊	Joe Danger（英文版）
TxK	TxK（英文版）
天空奇兵	LUFTRAUSERS（英文版）
心跳宇宙	Doki-Doki Universe（英文版）
彩虹之月	Rainbow Moon（英文版）
超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball Banana Splitz（英文版）

欧服

游戏译名	游戏原名
饥饿部落	The Hungry Horde
被缚的以撒 重生	The Binding of Isaac Rebirth
像素猫	Pix the Cat
Velocity 2X	Velocity 2X
Metrico	Metrico
费兹大冒险	FEZ
蒸汽世界	SteamWorld Dig
天空奇兵	LUFTRAUSERS
心跳宇宙	Doki-Doki Universe
变形	Proteus
地底寻宝	Spelunky
逃脱计划	Escape Plan
乐高哈利·波特 5-7年	LEGO Harry Potter Years 5-7



果然，在iPhone和iPad新品推出之后，便携领域便毫无疑问地进入了沉寂阶段，尽管国产厂商依然在奋力地推出低价高配的性价比手机，并且也取得了卓越的成绩，可是相比苹果的影响力依然显得微乎其微，难道便携设备真的要等到苹果的智能手表正式面世才能迎来新的春天吗？

情报室

Android 5.0“棒棒糖”正式来袭，Nexus迎更新推送



11月13日，Google宣布Android 5.0“棒棒糖”正式放出OTA更新推送。首批推送更新的设备包括Nexus 4、5、6和7。不过并不是每个人都能立马收到消息，用户在接下来的一周里会陆陆续续收到推送更新。

除了不停地点击“检查更新”按钮之外，等不及OTA推送的小伙伴也可以选择刷机升级，在这里下载Google放出的镜像链接。而Google曾表示Android 5.0会在11月3号正式推出，不过由于突然发现的Bug而导致延期，不少人发出了失落的感慨：“说好的棒棒糖呢？”

至于HTC、LG、索尼等设备，也会在晚些时候陆续开始发放“棒棒糖”。有趣的是，这回新一代的摩托罗拉Moto G反而排在了Nexus系列的前头，第一个抢到了“棒棒糖”。

山寨货逃得过肉眼，逃得过智能手机的法眼吗？



肉眼已经无从辨别一件商品的真伪，但科技或许能够帮到大家。在未来，日本手机制造商NEC打算让智能手机充当用户的“火眼金睛”。据报道，NEC正在开发一种名为“对象指纹”（object fingerprint）的技术，该技术可以获取各种产品的材质细节、图像信息并存储在云端数据库，比如金属材质、塑料纹理等等，

这些细节通常是肉眼看不见的。鉴别的方式就是，使用手机拍一张产品的照片并上传至云端，系统会自动与云端数据进行比对，从而鉴定真伪。



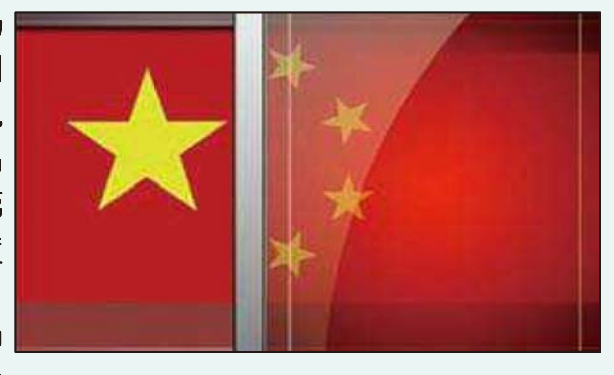
NEC公司宣称，这种“对象指纹认证技术”是世界上首个可以识别单个物体的系统，除了鉴别产品真伪，它还能够用于追踪和管理工业组件的源头和分布情况。尽管系统鉴定的精准度取决于具体材质，但NEC表示他们测试中的等错误率（EER）低于一百万分之一。

当然这种技术的弊端也是非常明显的，它依赖于微距镜头才能保证采样图像的细节。在此前东京的一个演示中，NEC的工作人员就使用了一种自主开发的3D打印微距镜头组件安装在智能手机上，然后拍摄某奢侈品品牌包的拉链头以及螺丝，借助NEC智能手机APP进行云端数据库的信息比对，系统很快就识别出包的细节并确认了其真实性。

NEC表示普通智能手机的微距镜头附件也可以配合它们的系统工作，但他们研发的产品效果更好，公司计划将这种微距镜头推向市场。NEC中央研究实验室的高级经理广明敏彦表示，“对象指纹”技术实际上是NEC在生物识别领域的延伸，NEC希望在生物识别技术领域停滞不前的大环境中开拓新的商业机会。

苹果取代三星成为中国影响力最高手机品牌

虽然iPhone在中国随处可见，但无论从市场占有率、影响力和用户忠诚度来讲苹果从未排到第一的位置，这个位置长期被来自韩国的三星电子占据，直到最近才发生改变。一份来自中国品牌研究中心的最新调查显示，三星电子的“第一”已经被苹果取代——在影响力和用户忠诚度方面。



从2013年8月至2014年1月，中国品牌研究中心对30个城市总共13500名居民进行了抽样调查而得出这一结果，调查人群的年龄从15岁至60岁不等。中国品牌研究中心的报告指出，三星电子过于看重市场份额的增长，忽略了消费者的真正需求，这是该公司的用户忠诚度下滑的主要原因。



与三星电子不同的是，苹果的核心理念一直都是“打造最优秀的产品”，无论是库克还是其他苹果高管都没有把高市占率放在第一位。三星电子在2014年可谓是诸多不顺，其中的根源就是手机利润大幅下滑。根据一份最新的报告，三星电子在智能手机领域（不包含中国手机品牌）的利润占比已经下滑到18%，苹果则是86%。

Wokamon走星人



iOS	
类型：健康健美	价格：免费

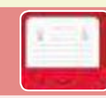
iOS 8新增了“Healthkit”健康服务，于是App Store上出现了许多有新意的健康类应用，其中最常见的还是计步器类应用。事实证明一款优秀的计步器应用，可以督促用户将每日步行健身坚持下去。而本次要给大家介绍的这款应用也是如此，只不过比起单纯的数据，这款“Wokamon走星人”将电子宠物的饲养理念加入了其中。

初次打开应用，会出现名字叫“走星人”的生物，用户可以领养一个，然后通过累计步行来对它们进行育成。走星人领养回来后只是一颗怪物蛋，想要让它破壳而出就要作为主人的用户开始行走了。应用需要打开定位服务，并且需要始终保持在后台运行才会生效，而行走过程中累积的步数会转换成走星人的经验，经验足够的时候就会升级。让走星人成长进化，这个过程中还可以领取奖励道具。伴随走星人的成长，还能解锁新的隐藏要素。从出生到成长，可以说用户的“一举一动”都会影响着走星人。用户走路的时候应用里还会掉落宝石，将宝石收集起来可以去商店换购经验道具和新的走星人。掉落的宝石要用手指去点击才会增加数量，这个设计其实有点问题，毕竟此类应用的使用场景大都是黑屏状态，所以如果能自动拾取宝石的话，设计就会显得更实用了。





Scanbot



Android/iOS	
类型：工具	价格：限时免费

随着手机像素越来越高，扫描类应用已经不再那么地无可替代，不过这款横跨iOS和Android两大平台的《Scanbot》仍然值得向大家推荐。应用的引人注目之处并不是功能而是图标和应用界面，采用了简洁又不失可爱的类脸谱式设计，扁平化UI简洁大方，令人印象深刻，活泼鲜亮的配色一改办公应用一贯的死板印象，加上干净的字体和图标符号，能让绝大多数用户对其一见倾心。

《Scanbot》支持扫描文档，创建成PDF或是JPG文件，然后保存在相机胶卷中或是直接上传到Dropbox、Evernote等云端中。实际使用中，识别扫描速度很快，支持多页和自动优化等功能，而且高达200dpi的分辨率能满足大多数场景。扫描时还人性化地提供“太暗”、“移近”、“不要移动”等智能提醒，可通过及时调整，来获得最好的扫描效果。《Scanbot》还有一个收费30元的Pro高级包，里面有着必不可少的加密及主题功能等等，更值得一提的是OCR识别技术，可以更好地对中文文本进行识别。





当然了，《Scanbot》也有一些不足之处，例如其使用的云端存储服务还没有本土化，而好用的OCR识别技术、智能文件命名等功能也需要购买高级版才能使用，但这仍然不妨碍其成为一款优秀的扫描类应用，Android用户可以免费下载本应用，iOS版也会经常限时免费，有扫描需求的读者可以关注一下。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS

泰拉之战

Terra Battle

■ Mistwalker ■ 日版 ■ RPG



这款由《最终幻想》之父坂口博信打造的智能手机正统RPG已正式开启运营，一些在野的《FF》老匠如植松伸夫、松野泰己和天野喜孝等也参与本作的打造，据称当下载量突破200万时会进一步移植到家用机平台。本作战斗在8×6的矩形场地上进行，我方最多上场6名角色，点击屏幕上的我方角色图标即可移动该角色，被我方两名角色夹在中间的敌人将受到攻击，在3～5回合间获得战斗胜利可进入下一关。在简单的基础系统下，本作设置有令战场更具变数的技能和系统，其中的代表便是“连锁攻击”。在夹击敌人时，如果线上有我方的其他角色，那么该角色也会对敌人追加攻击或发动技能。这样通过合理配置角色，能一次性打出压倒性的伤害。剑、枪、弓三种武器形成循环克制，杖则能使用多种魔法。游戏虽有课金要素，但由于成长要素出色，只要玩家有心，同样可以不花一分钱课金通关。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

工作室任务板

アトリエ クエストボード

■ Koei Tecmo Games ■ 日版 ■ TAB



本作是一款将“《工作室》系列”的炼金术要素与大富翁的游戏模式结合起来的作品。玩家扮演的罗罗娜需要在阿兰德的地图上收集素材，并结合素材的特性调合出所需道具。随着剧情的推进，斯特鲁库和库迪利亚等角色都会登场，并与罗罗娜成为同伴。罗罗娜不仅可从其他游戏角色那里领取任务和道具，打倒特定的怪物后还会触发特别的剧情事件。随着完成的任务越来越多，罗罗娜所居住的街道会变得更加热闹非凡，与其他角色之间的好感度也会得到提升。游戏中还会出现许多系列老玩家熟悉的武器和装饰品，通过它们可以让角色在战斗中使出华丽的技能，给怪物造成巨大的伤害。使用GP点数则可转动扭蛋机，入手非常珍稀的素材和装备。此外，各式各样的角色套装也是本作的一大收集要素，在游戏中尽可能地利用它们来改变角色的外观吧！







免费 Android/iOS

风中奇遇

el

■ Wright Flyer Studios ■ 日版 ■ ACT

按紧按键便会不断上升，松开时则会下降，借此避开障碍物。这种在当年的文曲星上便存在的游戏类型，在《Flappy Bird》走红后发扬光大，这里要介绍的便是一款类似的游戏，但是相比前者要高大上许多。主角是一个御伞而动乘风旅行的少年，会在关卡制的游戏里遇到各色各样的人，并将他们带到终点。每一个关卡都是一个小故事，默剧般的表演风格和剪影带来的洗练角色，留给玩家许多想象的空间。

游戏中会用到两种操作，除了用来控制上升下降的“撑伞/收伞”外，还有向特定方向刮风的操作。结合两种操作，可以让主角巧妙地穿过各种障碍物。主角存在生命值的设定，随着游戏进行或撞到障碍物而减少，需要在关卡里收集羽毛来回血，大大提高了游戏难度。本作是一款完全免费的作品，有自信的玩家就赶紧下来挑战一下吧。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

空之锁 诸神与命运五子

SKYLOCK －神々と运命の五つ子－

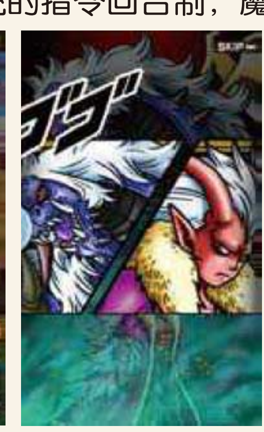
■Gloops ■日版 ■RPG

本作是一款描写“命运五子”驱使魔者、阻止冥界神复活而踏上旅途的RPG。厚重的故事，极具魅力的角色，魄力十足的3D战斗画面都是游戏的看点所在。游戏的剧本由知名编剧渡边熊介担任，音乐由樱庭统负责。游戏不但对应全程语音，更有下野纮、井上麻里奈、樱井孝宏、泽城美雪等大牌声优出演。

游戏采用迷宫探索的形式来完成各种任务，玩家可以在迷宫中选择行进路线，出现的敌人、获得的宝物等都会因玩家的选择而发生变化。战斗采用了传统的指令回合制，魔者持有的技能可组合起来发动连携技，威力大不说，演出效果亦极具迫力。游戏中还含有丰富的育成要素，达成一定条件后魔者可进行三个阶段的觉醒，觉醒后的魔者在造型和能力上都会发生明显变化，游戏中登场的魔者数量更是超过了数百只，无论剧情派还是养成派都能在游戏中找到属于自己的乐趣。

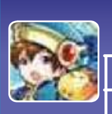








本体免费（含课金要素） iOS



魔物使迷宫

テイマーズダンジョン

■Appirits ■日版 ■RPG

本作的世界中有天使、恶魔、妖精等不同种族存在，以“魔物使（Tamer）”为目标的主角希望能通过自己的努力，让混乱的世界恢复平衡。

游戏系统主要分为迷宫冒险、战斗和育成三个部分。迷宫的各个区域都由一定数量的方格组成，玩家以一笔画出行进路线后，主角就会自动行进并回收沿途的道具。除了躲避敌人外，一些区域还需要踩下全部的魔法阵或开启机关才能通过，这也令迷宫冒险包含了一定的解谜元素。战斗部分以回合制展开，玩家主要依靠已收服的魔物作战，它们可以使用特性各异的技能，且包含5种属性的相互克制关系。本作设计了290种以上的魔物，其中190种可以捕获成为同伴，魔物被降服后，就能通过强化合成提高等级、收集道具发生进化等，同种魔物甚至还有不同的进化分支，满足玩家们的收集欲。用这些精心培养的魔物，可以在斗技场与其他玩家一较高下，从而提高排名、获得丰富的奖励品。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

妖精的尾巴 勇气传说

フェアリーテイル ～ブレイブサーガ～

■Taito ■日版 ■RPG

在《周刊少年Magazine》上连载的人气漫画《妖精的尾巴》登陆移动设备平台，FANS们可以在手机和平板上享受“妖尾”角色们所带来的战斗乐趣了。本作是消除类RPG，分为上下两个画面。玩家在下画面中，将同种类的宝石调整到一起连锁消除掉，上画面的角色们就会放出强力的必杀技攻击敌人。一次性消除的宝石越多，角色们放出的招式就会越具迫力，战斗中还有热血的语音吼出必杀技的名字哦。登场人物包括“妖精的尾巴”公会中以纳兹为首的大量成员，另外还有其他高人气公会的主要成员，总数超过40人。通过完成任务和召唤，就能让他们加入。玩家可以按自己的喜好将他们组合成只属于自己的队伍。当然与同类型作品的养成方式相同，同角色之间可以进行强化，而完成任务也能使角色成长、提升能力，最后达到“限界突破”状态，连角色的珍稀度也能得到提升。

本作为本体免费，道具收费。来一起进入《妖精的尾巴》的魔法世界吧。





《妖怪手表2》第三版本参上！



文 库玛　美编 Juxi

3DS	RPG	角色扮演
妖怪手表 2 真打		
妖怪ウォッチ 2 真打		
Level-5	日版	预定2014年12月13日
1～4人	4968日元	对应周边未定

《妖怪手表2 元祖·本家》发售不到半年，Level-5决定趁着游戏热卖的大好形势在12月推出全新的版本——《妖怪手表2 真打》（后文简称《真打》）。该版本不仅会和前两个版本一样附赠珍稀妖怪的奖章，还会增加一些全新的内容，值得一提的是《真打》可以继承《元祖》和《本家》版本的存档，因此无论玩家是否购入了前两个版本，这个第三版本都有充分的抢钱理由。那么下面就让我们一起来看看目前公布的本作相关情报吧！

►可爱的斑点猫奖章，斑点猫是地缚猫和管家私语者（ウイスパ-）的合体妖怪。

《真打》版本限定特典

《真打》的卡带版会附赠“斑点猫（ブチニャン）”的妖怪奖章，下载版则会附赠“面具猫（マスクドニャ-ン）”的特典。扫描斑点猫妖怪奖章背后的QR码后玩家还可以得到超级珍稀的妖怪——“地缚小狛（ジバコマ）”。



◄▲从名字就可以得知地缚小狛是地缚猫（ジバニャン）和小狛（コマさん）的合体妖怪。



▲摔跤手装扮的面具猫。

新的朋友妖怪登场

在《真打》中玩家不仅可以与特别版本的大蛇（オロチ）和九尾（キュウビ）成为同伴，还可以让怪魔版本的妖怪也加入自己的阵营。由于《元祖》、《本家》和《真打》都有着各自的限定妖怪，因此玩家们想要将《妖怪大辞典》全部解锁的话就只能通过奖章互换的方式了。



◀怪魔干部五人众。

▲白色版本的大蛇和黑色版本的九尾。

◀怪魔化的烟罗烟罗（えんらえんら）和河童。

新增章节&任务

为与12月20日上映的《妖怪手表》剧场版联动，《真打》中追加了与电影内容相关的新篇章，在探寻妖怪手表诞生之谜的主线中，一些新角色也会陆续登场。此外《真打》中还收录了新角色黑暗猫（ダ–クニャン）和BOSSウバウネ的相关任务，相信这些追加剧情会让《妖怪手表》的世界变得更为丰富！

▶在《真打》中，年轻版的奶奶也会登场。

▲▲神情狡诈的黑暗猫究竟是敌是友？

▲通过完成ウバウネ的相关支线任务，玩家可以探寻其背后隐藏的不为人知的过往。

妖怪手表破坏者中新BOSS的追加

伴随着《真打》的发售，各版本中的妖怪手表破坏者（妖怪ウォッチバスタ–ズ）模式会分别追加新的参战BOSS。通过与持有其他版本的玩家联机，玩家就可以与其他版本的新BOSS对战。《元祖》和《本家》的玩家只要更新日后配信的游戏免费补丁即可入手版本对应的新BOSS。



▲可最多容纳四名玩家参战的共斗模式——妖怪手表破坏者。

▼▶谜样的红色妖怪是《元祖》版本的新追加BOSS，不过从其外形来看，应该是地缚猫的兄贵版……



▲《真打》版本中妖怪手表破坏者的新追加BOSS是ウバウネ。



◀▲本家版本的新追加BOSS——谜样的白色妖怪。小编只想说请不要破坏孩子们美好的童年幻想好吗……

デジモンストーリー サイバースルゥース

DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH

预定明年发售的《数码宝贝》最新作再度更新新情报，这次的情报主要围绕暮海侦探事务所展开，让我们一睹为快吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	相关报道：Vol.222、225	
	RPG	角色扮演
数码宝贝物语 网络侦探		
デジモンストーリー Cyber Sleuth		
BNGI	日版	预定2015年春
人数未定	售价未定	对应周边未定

这次为大家介绍帮助了主人公的女侦探——暮海杏子。杏子是名非常厉害的侦探，因为对主人公的遭遇感兴趣而对这个事件展开调查。主人公则暂时成为她的助手，协助追查整个事件。

本作中有关系着推进故事的主要任务和分支任务，在杏子的事务所中，能接受到来自人类和数码宝贝们的各种委托，完成委托后，身为侦探的口碑会不断提升，不断解决各种事件也是游戏的目的之一。





命运的邂逅！出现在失去了肉体的主人公面前的人是？

以电脑世界的数据体形态被强制遣返到现实世界的主人公，因为奇怪的姿态引起了居民的恐慌。然而此时，驾驶一辆跑车的飒爽女性出现在了主人公面前，在她的招呼下主人公坐上了车，也从此踏上了全新的道路。



▲驾驶着黑色跑车，为主人公解除了危机。





▲►搭载主人公离去，之后等待主人公的命运是什么呢？



妖艳的女侦探 暮海杏子

“暮海侦探事务所”的所长，包办电脑相关事件的业界干将，深受警察的信赖。性格与表面看上去相反，是个像男孩子一样、冷静和果断的人。因为某个事件导致杏子自身无法访问电脑空间，因此以帮助主人公探寻遭遇突发事故之谜为条件，让主人公帮忙她的侦探业务。

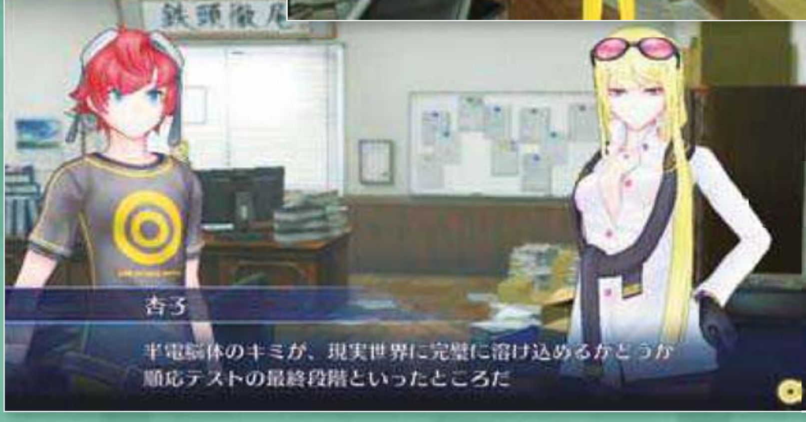
作为助手与杏子一起挑战事件！



◀由于帮助主人公调查变为数据体的原因，主人公也开始帮助杏子完成事务所的工作……

►调查事务所的布告牌可查看调查中的事件的情报。

▼杏子会给予主人公各种考验。



►可以从事务所的电脑登陆到达电脑空间。

涌入侦探事务所的各种事件

杏子经营的“暮海侦探事务所”会涌入各种事件，委托内容包含小镇发生的怪事件、不小心闯进现实世界的数码宝贝等等。随着事件的不断解决，会逐渐接近自身的事故之谜。

▲委托人不光是人类，也有数码宝贝。



▲在医院遇到的悠子成为了主人公的第一个委托人，从她的委托开始，故事朝着新的方向展开。



◀暮海侦探事务所成为主人公一行的新据点。

侦探的日常！各种事件的调查！



▶连主人公也招架不住有着特殊味觉的杏子。



▲杏子所长在任务途中与主人公通信传送情报，协助调查。



▲与委托人一起展开调查……

▲数码宝贝委托人会作为增援加入到战斗中。

探访侦探事务所的数码宝贝们

黑大耳兽

它和大耳兽是非常珍贵的双胞胎数码兽。其生态系统被谜团包围，从身体构造上可以看出分类于兽系数码兽，其余的资料依旧不明。与悠闲且精神的大耳兽相比，黑大耳兽有着爱哭且容易寂寞的性格。

迪哥兽

身体（头？）下长出短小手足的小型数码兽。如果因为它的可爱而贸然出手的话，它会突然张开大口，用嘴里密密麻麻的尖牙咬敌人。

瓢虫兽

拥有坚硬甲壳，攻击性低的昆虫型数码兽的原始形态。不同于其他进化型昆虫形态数码兽有着很强的斗争心，它残留着亲近自然的感情，平时喜欢闻闻花的气味，躲在树林中睡午觉，有着悠闲自在的心态。

GOD EATER 2 RAGE BURST

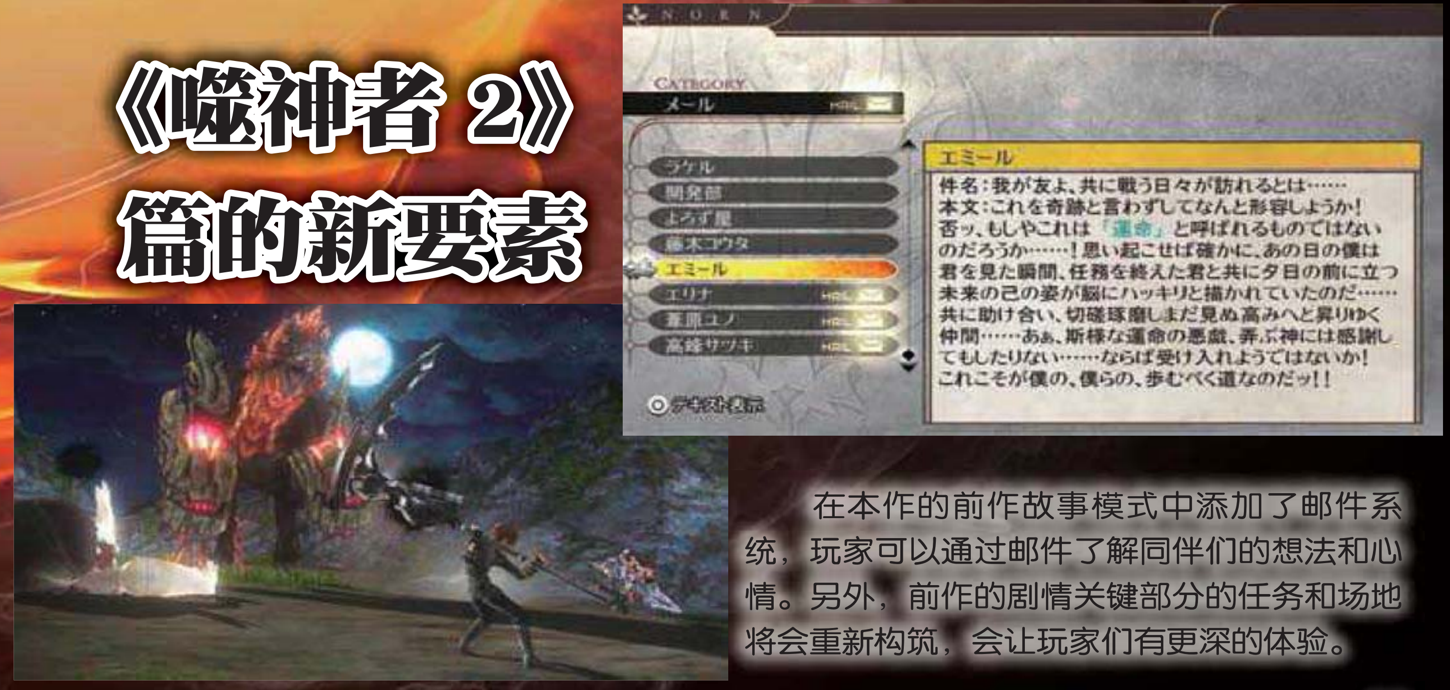
继227辑的《噬神者2 狂怒解放》的情报后，官方再度放出了新情报，这次除了新武器和其他武器的新动作外还有新的武器系统和前作人物回归的消息，喜爱“《噬神者》系列”的玩家们是不是已经跃跃欲试了呢？

PSV	相关报道：Vol.227	
ACT	动作・狩猎	
噬神者2 狂怒解放		
GOD EATER 2 RAGE BURST		
BNGI	日版	预定2015年2月19日
1～4人	5690日元	对应周边未定

继承前作剧情

目前已经确认《噬神者2 狂怒解放》将包含前作《噬神者2》的剧情，即使是首次接触该系列的玩家也可以从头开始享受剧情，而玩过前作的玩家则可以通过存档继承来继续过去的冒险，具体的继承内容往后官方会一一公布。在这里值得一提的是，前作的PSP玩家们不用担心，当前已经确认PSP的存档可以继承到PSV上，而PSV版的存档则可以继承到PSV版或PS4版的游戏中。

《噬神者2》篇的新要素



在本作的前作故事模式中添加了邮件系统，玩家可以通过邮件了解同伴们的想法和心情。另外，前作的剧情关键部分的任务和场地将会重新构筑，会让玩家们有更深的体验。

站在同一战线的老前辈们

在上次的新角色“莉维·克蕾特”公布后，随之公布的是前作人物的回归，虽然这些内容在宣传视频中就能够猜出个大概，不过官方的点头确认确实让人感觉吃下了一颗定心丸，下面就来逐个介绍这几位经历过前作战斗的老前辈吧。

尤里乌斯·威士康蒂

ジュリウス・ヴィスコンティ

布兰德队的队长，作为布兰德队的首位适合者，拥有非常强的战斗能力，作为队长有着非常强烈的责任感，时常为部下着想。



我绝对……不会让你们牺牲的！



▶在《狂怒解放》篇中，尤里乌斯一个人留在『螺旋之树』中不断地和敌人战斗，他究竟能否回到同伴们的身边？

CV：浪川大辅
神机：长剑（ロングブレード）

希艾露·艾岚森

シエル・アランソン

布兰德队的队员之一，精通体术和枪械的战斗员。会沉着冷静地判断事物，并用完全客观的角度去进行分析说明。

CV：能登麻美子
神机：短剑（ショートブレード）

即使这是不合理的行动……我也绝不会回头。

基鲁巴特·马库雷因

ギルバート・マクレイン

布兰德队的队员之一，拥有5年实战经验的实力派神机使用者。在任务中是一个“可靠的大哥”，但偶尔也会和队员们发生冲突。

拜托了，把你的力量借给我，让我们一起全力击败眼前的这些家伙！

CV：森川智之
神机：蓄力枪（チャージスピア）

香月娜娜 香月ナナ

布兰德队的队员之一，和主人公同期入队。是个对于自己幼年毫无记忆的孤儿，但在队伍里却是个活泼开朗又可爱的大吃货。

■看起来很重的喷射锤，感觉到了娜娜手里就变成了轻如鸿毛的随身道具。

为了报答大家对我的照顾，我一定会努力的！

CV：加藤英美里
神机：喷射锤（ブーストハンマー）

罗密欧·雷奥尼 ロミオ·レオーニ

只要是我能办到的事，我一定会拼尽全力去完成！

布兰德队的队员之一，比主人公早一年入队。很会照顾后辈，但也喜欢在前辈面前摆架子，另外对流行和偶像方面似乎十分了解。



■战斗中的罗密欧似乎有些震惊，他究竟看到了什么？

CV：成濑诚
神机：大剑（バスターブレード）

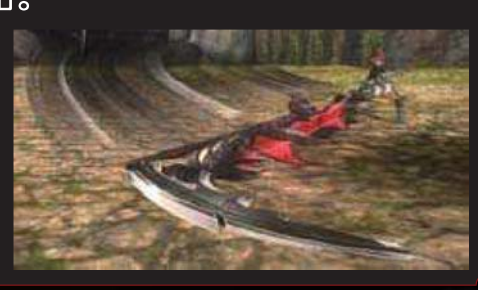
新武器“勇士之镰”详解（ヴァリアントサイズ）

伸缩自如的巨镰

勇士之镰作为本作新登场的武器，其“伸缩自如”的特性受到了不少玩家的关注，下面就来详细地解析一下这把武器的性能。

□键为近距离攻击，速度快，攻击间隙小，可打出最多 4 段连击。

△键为中距离攻击，使用时武器会延长一截。速度较慢，攻击间隙稍大，可打出最多 4 段连击。



▶中距离攻击时延长部分会露出神机的『咬刃』，同样有攻击判定。

特殊攻击

轮牙（ラウンドファング）

按下 R+ □就能使出特殊技能“轮牙”。将镰刀伸至最长，横向进行两回斩切攻击，使用中若连按□键还可以在耐力用完之前做出连续攻击。



▲镰刀伸到最长后神机会露出所有“咬刃”，用锋利的刀刃斩向前方。

派生技

断牙（バ-ティカルファング）

使用“轮牙”中，按下△键就会把镰刀纵向劈下。

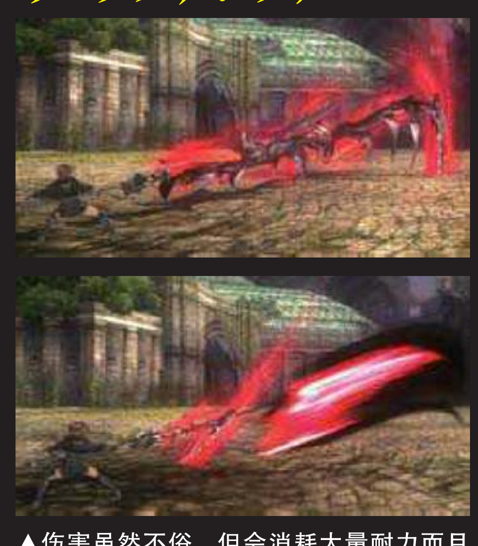


▲可以利用此招攻击到位于高处的敌人

派生技

裂牙（クリ-ヴファング）

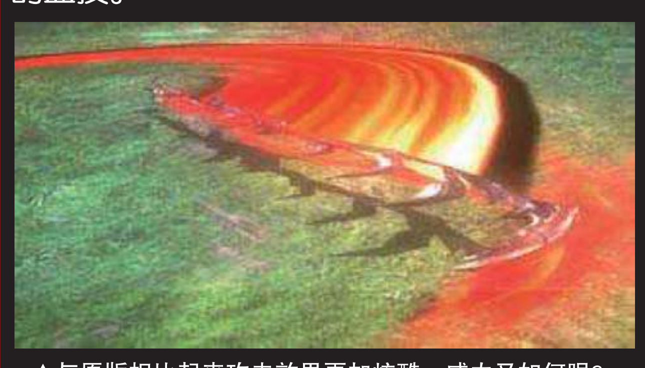
使用“断牙”将镰刀纵劈后，按 R+ □即可使出，将镰刀停留在原地后瞬间收回并对收回路径上的敌人造成大伤害。



▲伤害虽然不俗，但会消耗大量耐力而且攻击间隙非常大，需要谨慎使用。

凶咬（サベ-ジバイト）

让ラウンドファング一系列的招式攻击力上升的技能，貌似需要使用强化特殊攻击的血技。



▲与原版相比起来攻击效果更加炫酷，威力又如何呢？

解放！其他武器的新动作！

蓄力枪（チャ-ジスピア）

彗星冲

操作：长按□

在空中向前突进，击中目标后再按□键可追加攻击，对贯通属性抗性不高的部位还会增加伤害。



喷射锤（ブ-ストハンマ-）

双重重击（ダブルインパクト）

操作：R+ □后再按□或按下△后再接 R+ □

向正前方连续使出两次打击攻击。



短剑（ショ－トブレ－ド）
升翔击（スワロ－ライズ）

操作：R+□

向前方使出上挑，自身也会随着动作浮空，然后可以接任何空中动作。



华丽地上升，然后……！

长剑（ロングブレ－ド）
轰破太刀・金（轰破ノ太刀・金）

操作：R+□后按△

全力向前突刺，会产生冲击波。



足以撼动空气的突进！

大剑（バスタ－ブレ－ド）
CC・地平线（CC・ホライゾン）

操作：长按□

站在原地挥舞武器并蓄力，然后发动蓄力冲撞（チャ－ジクラッシュ）。



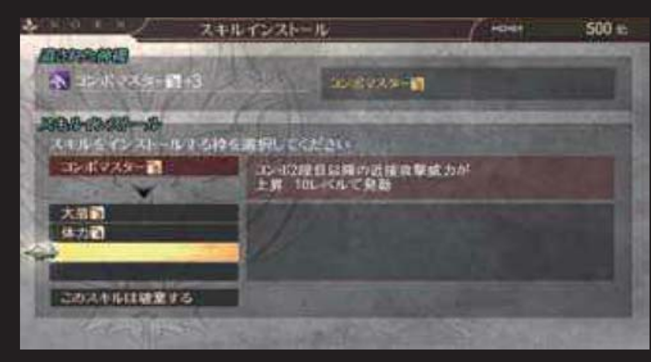
蓄力已不再是等待！

揭秘！全新的武器强化系统！

神机合成

在完成任务的时候，玩家可以得到特殊道具——“被遗弃的神机”，可以将其与自己使用的神机进行融合，合成后的新神机将会继承合成素材的技能，可以通过这个方法来搭配自己喜欢的技能，而且神机融合时也会对神机的性能进行补正。





技能系统的革新

本作中将对以往技能的效果有所调整，总体整合为两种：

1、等级越高效果越强 。

比如以往的“体力↑”系列分为“体力↑小”、“体力↑中”、“体力↑大”三种，在本作将整合为“体力↑”，而效果将根据该技能的等级而提升。

2、超过一定等级后才会发动。

另外，身上有相同技能的时候等级会叠加，而不会像过去那样会有“重复无效”的概念，不过当合计等级超过了限制等级最大值时只按照最大值计算。



对于相当一部分玩家来说，“巧舟”这个名字甚至就代表《逆转裁判》本身，是品质优良的印章。《逆转检察官》经历两作的开拓，已经成为系列最坚实的外传，而这次的《大逆转裁判》更像是公司给巧舟自由发挥的自留地。上回介绍了本作的大致背景和男女两位主人公，这次轮到主要对手登场了，新要素“共同推理”也浮上水面。

文 胧月
美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HAO

3DS	相关报道：Vol.222		
	AVG	文字冒险	
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险			
大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险			
Capcom		日版	预定2015年内
1人	售价未定	对应周边未定	

新角色

世界最知名的推理组合

巧舟这回对福尔摩斯的二次创作颇为出人意料，这位可谓世界最著名的大侦探，敏锐的观察和推理能力不仅能准确察觉到真相，其高超的逻辑水平甚至可以拥有“颠倒黑白”的可怕力量。大侦探与新人律师的邂逅，为伦敦的法庭带来暴风骤雨般的大逆转活剧。

夏洛克·福尔摩斯

世纪大侦探的祖师爷

推理是纯粹的逻辑艺术！



侦探助手的定义者

爱丽丝·华生

医学博士兼大文豪

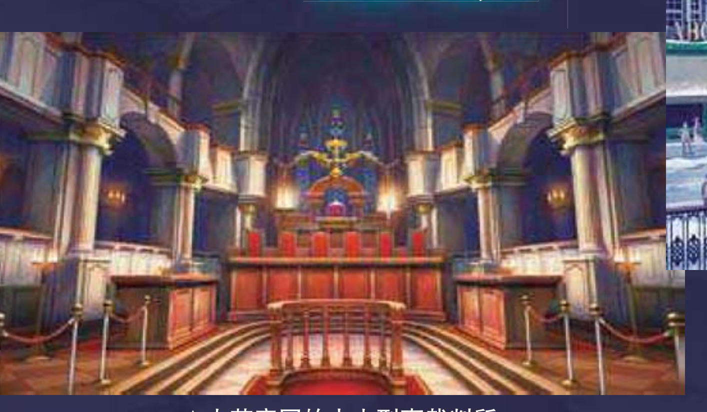


福尔摩斯当然少不了华生的陪伴，不过这次华生的设定发生了“小小”的变化——小到是只有8岁的文学少女。当然，她的医学手腕和撰写福尔摩斯故事的背景还是均予以了保留。



伦敦





▲大英帝国的中央刑事裁判所。

尽管男女主人公都是日本人，但由于当时还处在律师行业的萌芽期，成步堂龙之介前往当时的世界老大，即“日不落”大英帝国的首都伦敦求学。繁华的伦敦充满异国风情，同时也是世界科技、文化、经济乃至军事的心脏，在灯红酒绿的光鲜世界背后，一连串的非法事件正蠢蠢欲动。

新系统 共同推理

本作的基本流程与系列以往作品大致相同。在侦探部分，玩家需要收集证物和事件相关人物的证词，然后利用它们在法庭部分与检察官博弈，洗清被告的嫌疑。然而如果在法庭上放任福尔摩斯不管，他便会利用纯逻辑将事件向着完全相反的方向推理，成步堂龙之介需要抓住其言语中的破绽适时切入，果断地修正到正确方向上。

侦探部分

证物与证词的收集环节，案件初期时虽然一头雾水，随着调查的深入，成步堂将逐步看清事件的全貌。





共同推理

指出福尔摩斯的推理漏洞并加以修正，不过这位大侦探的后手看起来非常多，要驳倒他并不是件简单的事。





法庭部分

《逆转裁判》的被告人以被冤枉的美女或性格怪癖的奇葩居多，这次的第一个被告人看起来倒很是知性，福尔摩斯会将他推理成怎样的斯文败类呢?







DEVIL SURVIVOR 2 BREAK RECORD

驱策恶魔，纵横末日修罗场

这款游戏延期已经延得几乎淡出我们的视线，就在我们觉得Atlus突然宣布取消也不以为怪时，本作的新发售日又赶上了春节档期，这次要在锣鼓喧天鞭炮齐鸣的祥瑞春假加班的倒霉蛋是谁呢？想想都有点小期待。《破纪录》是《恶魔幸存者2》的强化版，强化方式与一代一样，不仅全角色启用声优配音，还在原作主线剧情完成后又追加新的故事。鉴于原作的耐玩度已经相当高，《破纪录》玩上100小时是妥妥没问题了。

文 胧月　美编 Juxi

3DS	S・RPG	策略角色扮演
恶魔幸存者 2 破纪录		
Devil Survivor2 Break Record		
Atlus	日版	预定2015年1月29日
1人	6458日元	对应周边未定




空前的大灾难中，恶魔与侵略者出现了

“这种体验，无论经历多少次都无法习惯……”

故事的舞台从初代《恶魔幸存者》的东京扩散至全日本，突如其来的大灾难令日本陷入崩溃边缘，在这种极限状况下，外形奇特的恶魔和诡异的外星侵略者降临，日本乃至全人类都濒临灭顶之灾。主人公是东京的一名少年，机缘巧合下成为一名恶魔召唤师，以其为首的13名恶魔召唤师相遇并交流。在主人公的种种选择下，世界的命运也向着四个不同的方向发展开去。

为生存而挺身犯险的恶魔召唤师们

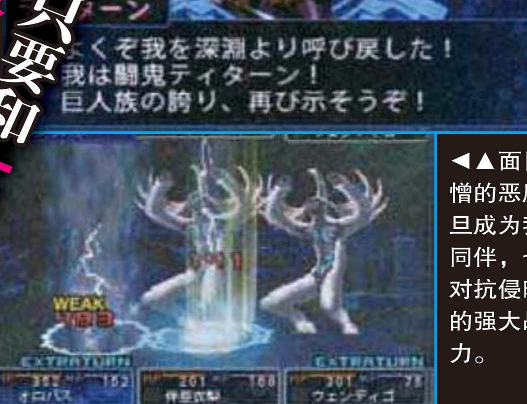
“我们的世界，由我们人类主宰！”

历经相遇、交流和战斗，前方等待他们的是……

战斗系统融合了战棋和回合制RPG的特色，多结局的故事也是“《恶魔幸存者》系列”的独特之处。面对愈加强大的侵略者，召唤师们要通过恶魔合体来谋求更为强大的力量；战斗或日常对话时跟同伴们交流以加强信赖，会令故事发生新的展开。



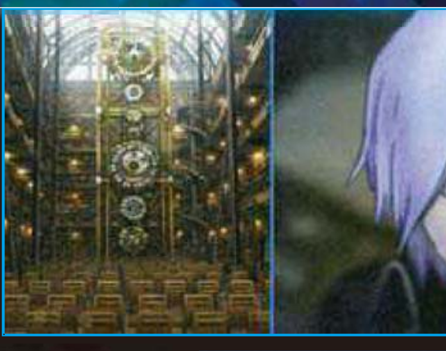
『只要和大家在一起，就没什么好害怕的』



◀▲面目可憎的恶魔一旦成为我方同伴，也是对抗侵略者的强大战斗力。

谜团重重的全新女性角色





这个外表酷似峰津院大和的女性将在原作结局后的新追加剧情中登场，她毫无疑问跟峰津院大和的JP's组织有所联系。侵略者被消灭后，死亡预告视频网站再度死灰复燃，而此前一直作为战略指挥官的峰津院大和却离奇失踪，令人不安的变故给战后些许的和平又蒙上灰色。本作的新剧情与原作主线平行收录，不再像《超频》那样需要先通关原作才能体验第八天，玩过NDS版的玩家可直接跳过已经玩过的内容。



大和究竟遭遇了什么？



气象厅・指定地磁气调查部、简称“JP's”的年轻局长，本作中他的立绘经过了重新绘制，与原作展现出迥异的气场。为何从嬉笑不羁的少年变成一脸严肃的上进青年？就等游戏出了以后带我们走进科学吧……



诞生强力恶魔的合体系统

有两种方法可令恶魔加入我方成为“仲魔”，其一是前往恶魔拍卖会，通过竞拍使其加入；通过这种方法获得新恶魔后，可以再利用合体系统诞生出新恶魔。大多数强力的特殊恶魔都无法在拍卖会上直接购买，合体是不可或缺的重要系统。

“虽然我一无是处，但如果能帮助你拯救世界，那也是不错的出路”



在恶魔拍卖会上定下契约

育成恶魔并加以合体

重复收集与合体的步骤来强化队伍

体验达成故事的成就感

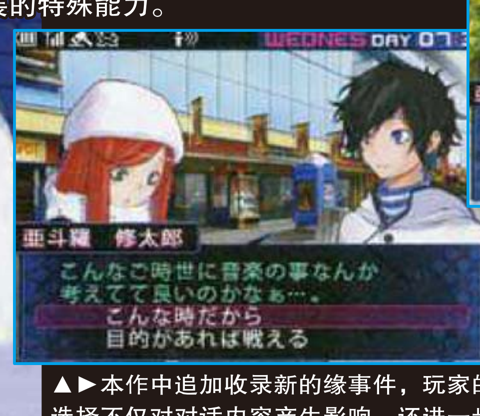
声优阵容与动画版保持一致，实现了全程语音。此外还追加了新的剧情动画，追加低难度“福音模式”，操作进一步友好化。尤其是追加的新剧情容量几乎可跟一款RPG匹敌，世界真的能在风雨飘摇之中迎来真正的和平吗？



◀新恶魔的追加自不必说，备受好评的检索合体依旧健在。

同伴之间的“缘”亦可化为战力

主人公遇到的恶魔召唤师们各自心怀苦闷和不为人知的往事，在当前的极限状态下，玩家需适时地与之交流，解决他们的心理问题，增加彼此信赖。这样的信赖系统在本作中被称作“缘”，缘的提升可令角色觉醒出令战斗向有利方向发展的特殊能力。





▲►本作中追加收录新的缘事件，玩家的选择不仅对对话内容产生影响，还进一步使得后续剧情产生变化。

在日本各地展开的连续剧

故事以东京的崩坏为起点，此后侵略者们又陆续出现在大阪、名古屋等其他城市。主人公要与发小志岛大地和同学新田维绪共同行动，前往各地收获更多同伴，但《恶魔幸存者》的剧情显然不会像超人打怪兽那么简单……

志岛大地　声优：冈本信彦
有着不偏不倚的普通人性格的高中三年级学生
DAICHI

新田维绪　声优：内田彩
才色兼备的自省优等生，偶尔也有大胆举动
IO

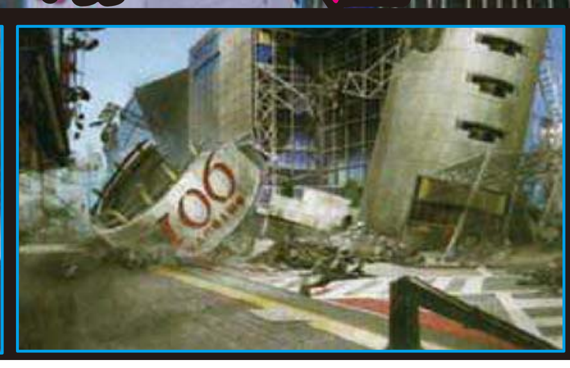
秋江让　声优：真殿光昭
被主人公所救的难以捉摸的男子
YUZURU



东京

主人公在地铁的站台遭遇事故，以此为契机成为一名恶魔召唤师。三人在陷入混乱的东京左右奔逃，途中救出被恶魔袭击的秋江让，一起寻找着逃脱之术。





名古屋

拥有名古屋电视塔、名古屋车站金时钟、欧西里斯41等名胜的城市，在这里将结识以开朗活泼的伴亚衣梨为首的恶魔召唤师们。





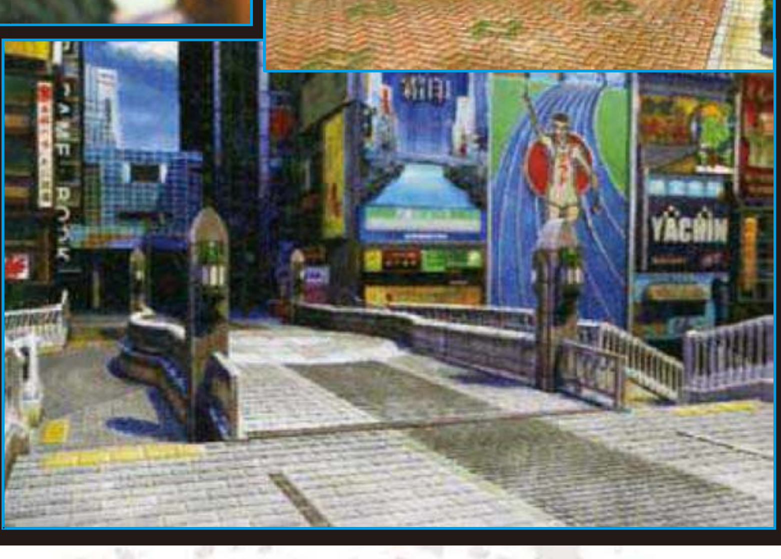





大阪

有着戎桥、通天阁、梅田车站等景点的城市，这里遇到的两名恶魔召唤师从外表到性格都极具个性。







J P's

大灾难中从幕后转向台前的国家秘密机关，他们对大灾难和恶魔都有着足够的事前情报，东京支部的迫真琴、名古屋支部的菅野史和大阪支部的柳谷乙女会把三地的故事串联在一处。







光盘视频收录 POCKET HALO



FINAL FANTASY EXPLORERS

继续公布本作的召唤兽和新职业，这次确定的召唤兽有初次在系列中登场的天照，以及《最终幻想》玩家熟悉的奥丁和利维坦，在以西方神话和魔幻为主要选材的《FF》召唤兽里，和风的天照令人耳目一新。新职业则包括机工士、赤魔道士和吟游诗人，此外还将披露系统“水晶增驱”的详细内容。

以全新姿态亮相的召唤兽们

相关报道：Vol.224/227

3DS	动作角色扮演	A・RPG
最终幻想 探索者		
FINAL FANTASY EXPLORERS		
Square Enix	日版	预定2014年12月18日
1～4人	6264日元	对应周边未定

召唤兽 天照

初次登场的全新召唤兽，与其他召唤兽帅气张狂的外形相比，天照显得内敛而高深莫测。日本神话中的天照是女性，在本作中的性别尚不明确。“它”背后以悬浮的姿态携带着七把剑，这些将作为它的主要武器。较之其他召唤兽，天照的战斗风格比较另类。

VS 天照战

天照以坠毁的飞空艇作为根据地，地势相对平缓。它通过挥手来指挥剑的行动，举手投足之间都透出凛然的神威。除了剑以外，天照的周围还漂浮着镜子和勾玉般的物体，暗合神话中的“三神器”。

▼两枚镜子反射激光，天照自身的移动是高速瞬移，给人变幻自在的感觉。





◀近距离用七把剑发动回旋斩，任何距离下都相当不好对付。



◀▲剑集中到一起的突进技。此外，天照还可将剑发射到远处加以隔空操作，玩家在战斗时需要把握所有剑的动向。



召唤兽奥丁

骑着多足的爱马斯雷普尼尔，手持一击必杀的斩铁剑，每一作里都英姿飒爽的奥丁。本作中他会在斩铁剑和冈尼尔枪两种武器间切换使用，两种武器下的攻击方式迥异，斩铁剑作为必杀技有着秒杀的恐怖威力，玩家要注意直线上的回避操作。

VS 奥丁战

作战地形散落着各式坠毁飞空艇，背景阴暗犹如飞空艇的墓地。奥丁的攻击范围和威力都不容小觑，而骑马的姿态不禁令人揣测其是否也拥有冲撞系的突进技。



◀挥动斩铁剑发射出威力极高的冲击波。

▼绕到奥丁背后则有可能被马的后蹄踢飞。

▲奥丁以技能丰富见长，在战斗中的任何时机都有可能切换武器。

►装备神枪冈尼尔时，奥丁会把长枪投掷到高空，对地面造成广范围的冲击波，场景非常壮观。

召唤兽利维坦

大海的支配者，神话中的蛇型大海怪。由于以大海作为战斗地形，玩家在选择职业时需非常慎重。它能在海上发动远程攻击，也会靠近陆地用庞大的身躯直接对玩家造成伤害。它经常在水中潜行，每次现身则会向玩家发动附带状态异常效果的攻击。引发巨大海浪的“大海啸”同样健在，如何回避这招是一个极大的课题。

VS 利维坦战

在入海口的地形展开战斗，利维坦全身修长，能活用身躯发动近距离体术和水属性攻击，在中远距离时则有一定几率发动“大海啸”，非常难对付。



►大海啸发动！巨大的海浪墙从后方排山倒海地卷来，看似毫无回避方法……



▲在水中游弋时突然跃出海面，发动异常状态攻击。

►摆动身躯发动大范围拂扫。



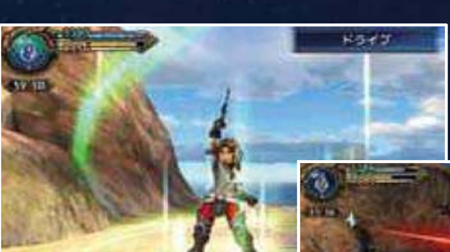
◀它的喷吐既有前方直线也有横扫，被喷到的玩家会陷入冰结状态。

职业介绍

机工士



▲技能“暴徒”，单手快速射击 8 次。



▲“增驱”是机工士的独特技能，能够减少技能的冷却时间和消耗 AP。



▲十字炮火能降低敌人的仇恨值，并令其陷入混乱状态。



▲技能“能量引流”，向敌人发射吸收 AP 的特效弹，铳系技能中许多都与 AP 相关。

以铳作为武器的远距离物理攻手，能够学会附加异常状态以及强化自身的技能。

赤魔道士



▲魔法咏唱时间几乎为零的“连续魔”技能可让魔法连发。

►利用连续魔发动魔法攻击是最基本的战术，近战能力也毫不逊色。



▼斩属性物理攻击“天空勇气斩”，向前方跳跃后使出，如果打出暴击，威力将获得巨大提升。

能平衡地使用剑技和魔法，拥有连续咏唱魔法的特殊技能“连续魔”，而与之关联的是，赤魔道士的 AP 越少，攻击力也越高。



▲斩属性的 3HIT 物理攻击“高位斩”，附带突进性能。

吟游诗人



▼为己方角色附加自动回血效果的“治愈之歌”。

▲“幻惑之歌”可提升物理和魔法回避能力，歌的效果一共有 3 种。



▲装备白魔法后的吟游诗人是后方的可靠“奶妈”，需要注意的是演奏时无法移动。



►吟游诗人的特有技能“歌唱”，能够按住按键来演唱演奏时间，根据蓄力时间的长短改变发动效果。

以乐器作战的浪漫职业，主要在后方对同伴加以支援，通过演奏歌曲和音乐来提升己方能力值。

战斗系统新公开

水晶增驱



当共鸣数值累积到一定以上，玩家们同时发动技能攻击可激活“水晶增驱”。水晶增驱的效果根据共鸣数值由低到高，而逐步增加可的项目。同时按下 L 和 R 间打开菜单选择想要发动能在接下来的一段时间内获得增益效果。水晶增驱一段时间内处于冷却状态，因此不可无节制使用。借助召唤兽的力量发动强力必杀技。

幻化与水晶增驱的关系





幻化包括借助召唤兽力量和《FF》历代角色的力量两种，玩家可通过更换魔石来自由调整幻化对象。战斗中处于幻化状态，使用技能会出现“必杀技”标记，这是在幻化状态下发动水晶增驱时的特效。玩家装备了《FF》历代角色的魔石，可发动角色必杀技；装备召唤兽魔石则可发动召唤兽必杀。玩家可简单理解为水晶增驱包括普通版和幻化版两种，幻化版的水晶增驱可视作终极必杀技。

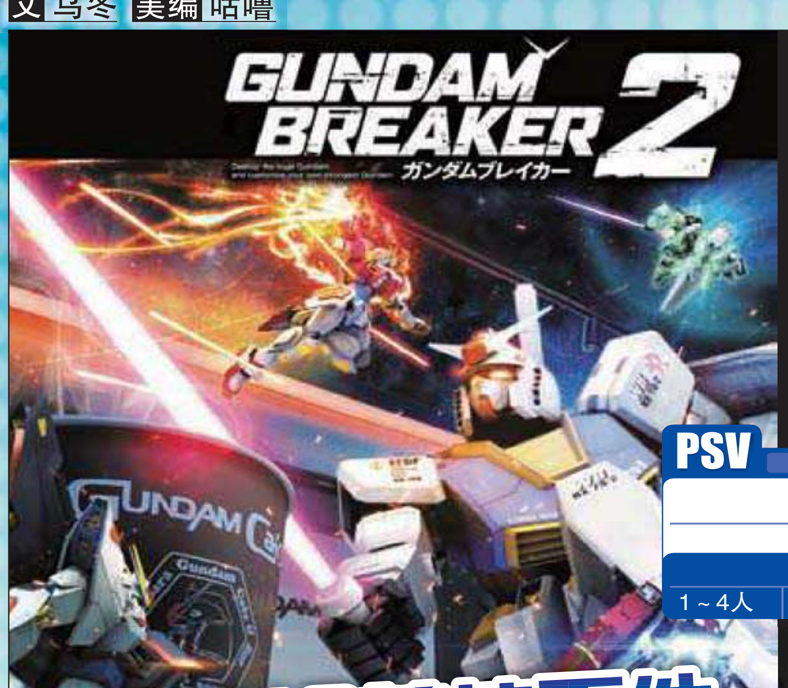
《FF》历代角色的水晶增驱

▼►《FF X》主人公的必杀技“水斗球王牌”，本作可作为水晶增驱技在幻化状态下使用。



◄▲特殊换装“百花之后”的必杀技“大乱舞”，发动华丽的连续无属性攻击。

文 乌冬 美编 咕噜



在前段时间的 TGS 上，官方发布了本作会有比以往更多的内容，让系列粉丝们翘首以待，而最近官方又公布了该作的相关消息，其中不仅有新增机体，还有新的剧情及敌方 BOSS，下面就让我们来看看实际的内容吧。

PSV	ACT	动作
高达破坏者2		
ガンダムブレイカ–2		
BNGI	日版	预定2014年12月18日
1～4人	7171日元	对应周边未定

收集钢普拉零件，拯救世界吧！

剧情的革新

这次玩家将不再扮演钢普拉对战系统的玩家，世界观焕然一新，玩家将扮演一名的驾驶员，参与到殖民联合军与地球军之间的纷争中，使用的兵器当然就是钢普拉了。这次还为大家带来了剧情中相关角色的情报，值得一提的是角色的人设是由《机动战士高达 THE ORIGIN 青瞳的卡斯巴尔》中担任人物设计的寿司（ことぶきつかさ）先生担当。

人物介绍

蕾娅・海森贝尔克

CV：日笠阳子

レ-ア・ハイゼンベルク

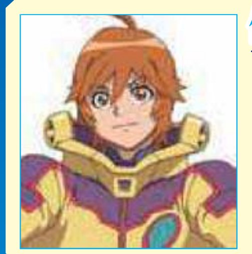


出身殖民卫星，曾从士官学校辍学，后来成为殖民卫星警卫公司的驾驶员。自己所居住的殖民卫星因地球军与联合军的冲突而卷入了战争，在一片混乱中认识了主人公，从此后便和主人公并肩作战。

修马

CV：阿部敦

ショウマ

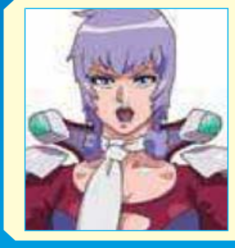


地球军所属驾驶员，军衔为曹长。因为战争而成了孤儿，后来被其师傅收养，拥有让师傅也为之惊叹的武术天赋，但由于其本人性格的原因而没有很好地展现出来。

菲兹

CV：行成とあ

フェズ

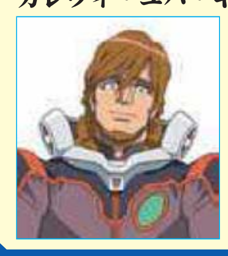


地球军所属驾驶员，军衔为少尉。活用所学得的武术而成为了格斗系机体的驾驶员，是修马的监护人兼武术导师。

卡里维・尤哈・基乌鲁

カレヴィ・ユハ・キウル

CV：小西克幸

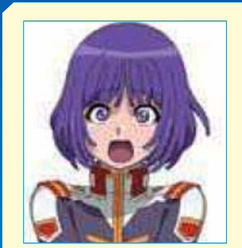


地球军所属驾驶员，军衔为少尉。所属地球军战舰的护卫部队，在对殖民联合军防卫战中认识了主人公，从此后和主人公一同作战。

露露

CV：福原香织

ルル

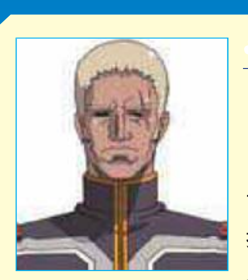


地球军的军官，军衔为中校。由于父母是军高官的关系而获得了与年龄不符的军衔，但露露对此事却感到不满，为了表现自己的能力，志愿参与了抢夺舰船的任务。

马多库

マドック

CV：星野充昭



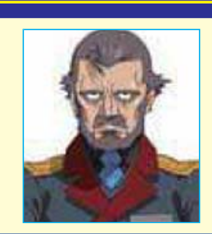
地球军的军官，军衔为少校。曾经是位舰长，但由于舰船被击沉而志愿负责后方任务，退出了一线。抢夺舰船任务中露露的父亲让他作为副官与露露同行。

新增机体

机体名称：黑暗猎犬（ダ－クハウンド）
机体编号：AGE-2DH



▲黑暗猎犬配上海盗高达的部件后，更有“海盗”的感觉！



瓦路塔

CV：中博史

ヴァルタ -

殖民联合军的军官，军衔为准尉。现任殖民联合军地球攻略作战的司令官。



艾那路

CV：前野智昭

エイナル

殖民联合军的驾驶员，军衔为少尉。被赋予了夺回抢夺舰的任务，并担任攻击部队的指挥。虽然为人很忠实，但由于在战场上的表现比较天真，所以并不受上层部看好。



贝罗妮卡

CV：北西纯子

ベロニカ

殖民联合军的军官，军衔为少校。从心底里享受着战争，经常亲自搭乘机体战斗在最前线。现任殖民联合军地上攻击部队的指挥。



鲁斯兰

CV：山下诚一郎

ルスラン

殖民联合军的驾驶员，军衔为中尉。在幼年时被瓦路塔领养，出于感恩而成为了他的左右手，为了实现瓦路塔的理想而阻挡住主人公的去路。

机体名称：龟霸（アッガイ）
机体编号：MSM-04

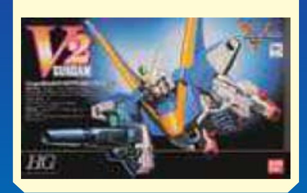
■各种高达的部件配上万能的龟霸头，毫无违和感（误）。

▲又是各种部件与高战蟹的手部相结合，配上海底的背景看上去就像一个在海底横行的触手怪兽。

机体名称：高战蟹（ハイゴッグ）
机体编号：MSM-03C



除此之外，还有更多其他的机体，喜爱钢普拉的玩家们是不是已经迫不及待地想尝试各种新组合了呢？

V2高达
V2ガンダム


完美强袭高达
パ-フェクトストライクガンダム


熊霸
ベアッガイ


德天使高达
ガンダムヴァ-チエ


全装甲高达NT-1
FAガンダムNT-1


正义高达
ジャスティスガンダム


力天使高达
ガンダムデュナメス


主天使高达
ガンダムキュリオス


新增的大型敌人

机体名称：大扎姆（ビグ・ザム）
机体编号：MA–08

除了前作的那几个大型敌人外，本作的大型敌人还会增加，目前官方公布了两个新的巨型敌人。

■压倒性的大型米加粒子炮。



出自于《高达0079》，是对要塞攻击用的巨型MA，内藏多门粒子炮，还装有I力场发生装置，除了火力很猛外，由于其庞大的体积，近战能力貌似也不弱。

沙漠高达（EW版）

ガンダムサンドロック



神龙高达（EW版）

シェンロンガンダム



托鲁基斯（EW版）

トールギス



什么？！大型敌人不仅仅是MS和MA？？！

根据这次情报我们会发现巨型敌人之中竟然出现了战舰。没错，本作中的大型敌人不再只是过去PG规格的钢普拉和大型MA，这次还加入了战舰战，要在保护我方战舰的同时将对方战舰击沉，面对战舰那密集的弹幕，究竟能否安全地完成任务呢？

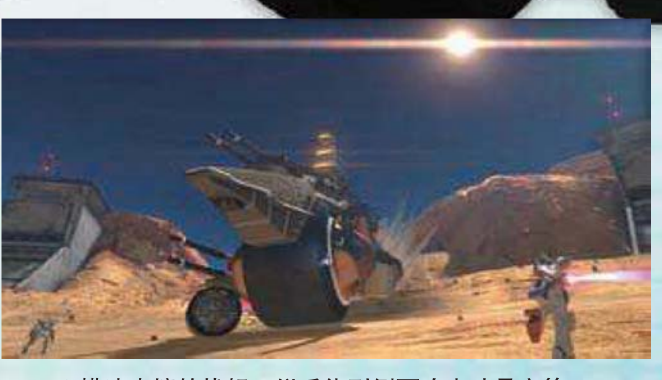




▲《高达SEED》中的经典场面——主天使号VS大天使号。

机体名称：阿德拉斯提亚级机动战舰（アドラステア）

出自于《V高达》，全舰装备了大量武器，看似笨重，却能够在大气圈内飞行，加上其特有的“车轮”的设定，使得在地面也能够灵活地移动，碾压地面的敌人。



▲横冲直撞的战舰，似乎绕到侧面攻击才是良策。



▲对前方发动攻击的2连装大型米加粒子炮。

利用周围的环境进行作战！！

游戏关卡中会有不少环境武器，玩家可以加以利用将敌人一网打尽。另外，本作也会加入骑乘要素，玩家可以使用支援机"辅助飞行系统"（英文全称"Sub Flight System"，后文简称飞行板），当然还可以抢夺敌方的飞行板据为己用。

■不止有飞行板，还有高达 UC 年代的支援型 MA——米加骑士。

■利用炮台给予大型敌人重创！

■闪开，让专业的来！（误）

■巨大的 GP03-D 在小小的飞行板面前显得更加霸气。

■虽然只是飞行板，但也是有战斗力的。

继承要素

本作能够继承《高达破坏者》的存档，但只能继承钢普拉部件的数据，不会继承部件的改装状态和 GP 点数，而且无视 HG 和 MG 的差别，部件、武器、盾这些部件中每一种只能继承一个。由于本作部件等级系统的加入，前作所有部件无论完成度一律以 LV0 的形式继承到本作中。另外，前作中的一些相似部件也会整合到同一个部件中，比如前作中独角兽高达（ユニコ－ンガンダム）、报丧女妖（バンシィ）的变形前后部件会直接作为相对应部位的部件直接继承，同部位不会出现两种模式。

超绝进化！部件成长系统！

本作与前作最大的不同点就在于钢普拉部件的强度，本作中部件的强度用等级体现，玩家需要在关卡中收集用于强化部件的素材，然后将其用于部件升级，升级后的部件能力会比升级前有所提升，玩家们再也不必像前作那样刷随机等级的部件了。





▲升级前后的数据差距明显，虽然性能更高但是对于机体的 COST 负荷（コスト）会更大。



文 马修 美编 咕噜

所谓黑历史，指的是被封印起来的历史，最早出现在《倒 A 高达》中，而后又经过字面意思的各种引申，有了不想为外界关注而淡化甚至回避的往事，而继续引申，则成为了“不光彩的历史”，这篇专题，我们专门来扒那些有着耀眼光环的游戏厂商和游戏系类的黑历史！既然是“黑历史”，自然距离现在不能太近，诸如 3DS 跳楼降价、动视暴雪 IW 工作室集体辞职这样的本世代消息便也没收录其中，就以最近 5 年前的上个世代为限；在不算太久以前的专题中详细提到的也都不在正文中重提；而本着治史的严谨，一些至今仍是传言而未经证实的也都不予收录。下面，大家就请跟随我们的图文，一起去探寻那些游戏界的黑历史……



电子游戏从国家研究室和大学的高级人才们闲暇时鼓捣出的自娱自乐程序，到今天成为极度庞大的市场，游戏厂商是功不可没的。在市场的引导下，游戏厂商根据用户的需要来制作游戏，甚至引领潮流和改变人们的娱乐方式。尽管如此，游戏厂商同时也是公司企业，必须要追求盈利，追求游戏品味和追逐利益最大化这两种看似对立但又的确同时存在的取向，也造就了游戏厂商们一些难以启齿的黑历史。而还有一些从作坊起家的厂商，也有各种各样鲜为人知的过去，而这部分亦是游戏界尘封的黑历史。



雅达利是世界上第一个带动游戏热潮的硬件厂商，其最大的糗事无疑是对自家主机游戏完全失控最终导致的“雅达利崩溃”，不过这些我们在208辑的FC专题中提过，这里就不赘述了，说个雅达利从任天堂那空手套来三个游戏独家移植授权的黑历史……

耿耿于怀的《大金刚》授权

1983年，时任电子游戏硬件巨头的美国公司雅达利，迎来了任天堂的登门拜访，希望借助雅达利在美国的影响力，日后帮助自己在美国销售还在开发中的自家游戏机。事实上对于任天堂，雅达利是心有芥蒂的，因为此前任天堂的街机游戏《大金刚》成功登陆北美后，作为世界最主流主机厂商的雅达利在向任天堂争取家用机授权时，竟然败给了克莱克（Coleco），据美国任天堂社长荒川说是因为克莱克在市场营销上更加成熟，更深层次则是考虑到雅达利是主机厂商，得到授权后难免将游戏在Atari 2600上独占，这样便会影响任天堂在更多平台赚钱。尽管雅达利曾经不爽过，但谈判还是很顺利，因为雅达利对《大金刚》授权落败一直耿耿于怀，因此几乎都没考虑是否拒绝，便直接以《大金刚》移植授权为筹码来进行谈判，由于家用机的移植授权已经给了克莱克，因此合作事宜的初步谈判结果是：雅达利获得了《大金刚》在家用电脑上的移植授权，并约定在夏季消费电子展上正式签署合作协议。

▲克莱克于1982年移植的Atari 2600版《大金刚》，从上方那怪物与大猩猩形象的差距来说，克莱克和任天堂因此被环球影业起诉实在是有够冤。

于是雅达利的《大金刚》移植计划开始了，而出乎任天堂预料的是，这个拥有自家电脑Atari 400/800的公司，除了将《大金刚》移植在自家电脑上外，也在其他同期家用电脑、包括存在竞争关系的Apple Ⅱ上都进行了移植。其实对于当时包括雅达利在内的很多硬件厂商来说，根本就没有什么独占游戏的概念，多移植才能多赚钱——这其实也和当时美国游戏市场大量以纯逐利为目的的资本家们的短视有关。显然，在当初分析如何





▲ Atari 7800 的《大金刚》、《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》，也是任天堂早期第一方游戏跨平台的黑历史。

选择《大金刚》家用机版的移植厂商时，荒川实高估了雅达利。

到了美国夏季消费电子展，本是签署合同的日子，任天堂却被雅达利出了难题，因为克莱克移植《大金刚》到自家主机了，雅达利指责任天堂违约，任天堂则解释这就是按约定的授权，和授权你公司的电脑版完全不冲突，于是雅达利使出了杀手锏：搁置合作协议。这下任天堂傻眼了，只好去求克莱克取消这款《大金刚》，克莱克虽然不满但毕竟也是凭借和任天堂的合作赚了大钱，因此便也只好取消。就这样，任天堂和雅达利的谈判得以继续进行，而真正到合同签成，任天堂又搭上了《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》的移植授权，而且雅达利获得的是惟一授权。

终于到了年末，然而对雅达利做出大量妥协、又在日本成功发售了 FC 的任天堂，等来的并非是合作推广计划的全面启动，而是轰轰烈烈的雅达利崩溃，美国市场一片萧条，无奈之下，任天堂只得独自在这片充斥着绝望与愤怒的游戏废墟上独自推广新生的 FC，最终以出色的游戏和本土化的推广策略令北美游戏市场再度恢复。而此次大萧条的重大责任方雅达利并没因此破产或转行，还继续留在游戏行业等待市场的复苏。结果没想到任天堂自己成功地在一片废墟上将其家用机成功推广，更没想到美国市场两年后便快速复苏，因此雅达利也借着复兴之风推出了自家的第三世代主机 Atari 7800。不过此时的游戏硬件市场已是任天堂一家独大，再没了此前重做老大的机会。

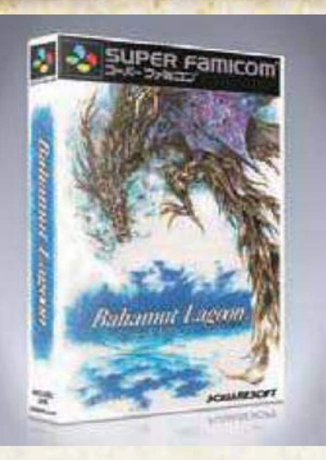
对于任天堂把《大金刚》、《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》三作做到 FC 上，雅达利尽管不舒服，但任天堂将自家游戏出在自家主机上，和“移植授权”并无冲突，因此雅达利也只是握着独家移植合同，在市场逐步恢复后，将这三作系数移植到了 Atari 7800 以及其他家庭电脑上。而任天堂尽管对雅达利没在 FC 的北美推广上出半点力却平白拿去三款游戏移植授权不爽，无奈有授权合同在，再加上此时那三款移植作已经没多大影响力了，便也任由雅达利折腾了。

任天堂

作为业界老铺又活跃至今的任天堂，黑历史是伴随着其成长一路积累起来的，如早年跟风、基于对卡带媒体格式的独占而对第三方的种种霸道条款……不过这些我们同样在 208 辑的 FC 专题中说过，这里便绕过，只说三件事：任天堂与 Square 决裂的关键，曾经错失了 130 亿全球热销的自家卡片的制作权，以及被尘封的广告甜心丑闻事件。

90 万大铺货

1996 年 1 月，《日本经济新闻》刊载了 Square 正式加盟索尼 PS 的新闻；与此同时，Square 与任天堂合作的《超级马里奥 RPG》也在为上市做冲刺，时局变得非常不明朗起来。然而 2 月，Square 的 S · RPG《圣龙战记》的发售，则让原本不明朗的时局一下再起变



▶包装精美的《圣龙战记》，除了系统，剧情设定上也很突破传统，公主和敌方将军结婚的剧情在当时看来颇有争议性。

换。开发该作的制作人野岛一成此前曾为游戏大胆加入了龙的育成以及多达200多种的形态变化，结果因为卡带容量问题而不得不放弃创意。但Square还是颇为自信地为该作制定了90万的出货量。

结果令Square出乎意料的事情发生了，掌控卡带生产和流通的任天堂并没有将出货分段投向市场，而是以一次性的方式全部积压到零售商的手中，小店小卖家当然受不了任天堂的这种铺货方式，可又不敢惹，无奈只好以保本甚至赔钱的方式来甩卖出去，以求资金尽早回流。即便如此，《圣龙战记》还是有近一半被积压在仓库中，使得Square继早年投资FC磁碟机失败后又一次面临重大危机。

不过这次任天堂并没有出手相救，此前相中Square的伯乐横井军平已经离开了任天堂。而此次伸出援手的，是新的合作伙伴索尼。对于这个结果，孰是孰非着实很难说清，从根源来说，是1996年SFC在顺势而来的次世代大潮前，过气已成不争的事实，而Square方面除了无奈删除原本最具卖点的龙育成系统外，在游戏做好到卡带上市这期间对他们来说也是太过漫长，在当时SFC的人气可以说是山河日下，而卡带的生产周期偏偏又很长，因此当卡带终于可以上市时，SFC的人气已经又被冲击掉了一大截，原本90万的豪迈出货量成了一个任天堂和Square都无法回避的风险包袱，于是任天堂索性来个一次性大铺货，最终任天堂成功抽身，而Square则全盘接下了错误判断的苦果。

虽说根源在Square这里，但毕竟索尼出手拉了一把，加上任天堂全面转嫁风险的做法，以及卡带的容量限制、生产周期等一系列问题，最终让Square彻底倒向了索尼。

与自家风靡卡片失之交臂

相信很多人知道，任天堂最早是花札作坊，后来几经尝试才成为了现在的游戏公司，但是任天堂始终没有放弃花札和纸牌的老本行，即便在Wii和NDS双双如日中天的时代，也依旧卖着纸牌和花札。而在1996年，任天堂还接到了其子公司Creatures的纸牌合作申请——印刷口袋妖怪卡片。

1996年，任天堂的本不被看好的GB迎来了其划时代之作《口袋妖怪》，靠口耳相传的效应出乎意料地形成长卖，并成为跨越游戏、卡片、漫画、动画、玩具、游乐场等多种领域的巨大产业。而最早的跨界周边除了为发售时造势在《别册Korocoro comic》刊登的漫画，便要数卡片游戏了。

如果从《口袋妖怪》的收集、育成、通信、对战这四大要素来解读的话，具备收集、交换、对战三大要素的卡片要素简直和《口袋妖怪》有天然的契合。因此在游戏前途未卜的时候，负责《口袋妖怪》总项目的石原恒和便决定在卡片领域也出击，万一游戏上真混不下去，起码在卡片领域也有个后路，不至于让大伙彻底白忙一场……于是在卡片设计完成之后，石原恒和便去找老东家任天堂，毕竟《口袋妖怪》虽然未达预期


▲口袋妖怪卡片，除了卡片游戏的对战乐趣，精美的绘画也使得卡片自身颇具收藏价值。每年的口袋妖怪世界锦标赛也有专门的卡片项目。

销量，但也已形成长卖，一方面肥水不流外人田，一方面自然也是自家人好讲价。

没想到任天堂一口拒绝，在山内溥看来，旗下的子公司不好好去开发游戏而去搞卡片，是很不务正业的行为，虽然不方便直接叫停，但可以拒绝。于是石原恒和在找其他纸牌厂的时候，充分感受到了任天堂在纸牌领域的影响力：连任天堂都不接的活，没人敢接。最后还是非纸牌领域的小出版社威世智(Wizards of the Coast)接下了这个单子，但同样面临找不到批发商的困境。几经周折最后是健身器材批发商 Star Corporation 接下来口袋妖怪卡片的批发业务。于是，这些原本完全没有涉足过卡片游戏领域的公司，开始了《口袋妖怪卡片游戏》的生产销售。

《口袋妖怪卡片》游戏的上市时间恰好赶在了《口袋妖怪》游戏向 200 万目标挺近的 1996 年 10 月，如果按照现在的宣传策略自然是搭游戏的顺风车了，但当时《口袋妖怪》的厂商们根本不懂这些，新上市的卡片游戏反而被淹没在游戏的热销之中，最终还是《Korokoro Comic》举行卡片赠送活动来为其宣传，并找来合作伙伴伊藤洋华堂来经营其零售业务，这才打破了卡片首发滞销的僵局，瞬间热卖。到 2001 年末，官方公布了《口袋妖怪卡片游戏》的全球销量统计数据：130 亿。而自身便拥有纸牌生产业务的任天堂也终于放弃了固执，最终在 2003 年 7 月接下了《口袋妖怪卡片游戏》的制作和发行，并持续至今。



广告甜心丑闻



▲ NGC 的《拼图游戏》广告。

黑历史的题材五花八门，而且会根据不同的领域有不同的标准。比如代言模特的个人生活混乱，对于色情杂志们来说可能是再正常不过的，极力炒作都难成话题；但对于一向严谨、尤其是推崇全年龄向的任天堂，便足以造成巨大不良影响，这个事件，便是 NGC 时代的安倍麻美吸烟不雅照事件。

NGC，这部拥有强劲机能和漂亮可爱的外形的新主机被任天堂寄予了重夺游戏市场的厚望，而在市场宣传上，也更加面向真正的“全年龄”。在 NGC《拼图游戏》的广告宣传上，就聘请了当时非常火的少女偶像安倍麻美。

安倍麻美 17 岁出道，虽然比起萝莉时代就加入组合的那些女生们晚，却一夜走红，除了沾在早安组合的姐姐安倍夏美的光，其自身的清纯的甜心形象也是其爆红的重要原因，而任天堂聘请这位少女偶像，其用意显然也是针对成人玩家。

结果广告播出后没多久就出事了，一张安倍麻美和另一名女子抽烟的照片被曝光——放在现在顶多是一个普通的丑闻，但在当时，相貌清纯的偶像少女出现这种事情是完全不被大众接受的，甜心少女骤然变身为太妹严重挫伤了 FANS 的心，日本对于未成年人吸烟又极其敏感，而本打算以少女偶



▲当年曝光安倍麻美吸烟照的娱乐媒体，用“大冲击”来渲染。

像的清纯形象来宣传其清新游戏的任天堂，也是灰头土脸，安倍麻美的《拼图游戏》广告直接被停播。

然后就是很多人都知道的，NGC 并没有实现任天堂重振帝国的梦想。安倍麻美也在那之后星途中断，尽管经纪公司极力帮她拉广告宣传挽回形象但却无济于事。沉寂多年之后，安倍麻美被媒体爆料在百货公司做售货员来糊口。而此时，任天堂已在 Wii 上重振了昔日雄风，社会上对清纯偶像艺人出丑闻也早已见怪不怪，除了少数 FANS 痛不欲生外，更多人表现出的则是一种狂欢式的围观了。

世嘉

世嘉是日本为数不多成立很早而如今仍非常活跃的游戏厂商，硬件时代的世嘉一直给人留下硬派、执着、屡败屡战的印象，但却始终不被幸运女神青睐：早年被任天堂压着，后来好不容易任天堂被从霸主宝座上拉下来，登场的却是气势更加凌厉的索尼，结果便是：两家争斗时世嘉第二，三分天下时世嘉第三……不过这些都不足以令世嘉退出主机纷争，真正导致世嘉退出硬件市场的，是在内斗中数十亿日元打了水漂，并导致王牌制作人出走……

内斗中耗尽元气



▲承载着铃木裕游戏理想世界的《莎木》，同时也被用在了部门的内斗上……

世嘉的郁郁不得志其实只是在家用机上，在街机领域，世嘉有相当精彩的表现，《VR 战士》开创了 3D 格斗的一大类型，而制作人铃木裕亦是世嘉的元老功臣之一。借由《VR 战士》的火爆，续作《VR 战士 2》更取得了空前成功，移植到 SS（世嘉土星）后，让 SS 的销量顺利突破百万，一扫发售后一直被 PS 打压的阴霾，两部光盘载体的主机开始了难分胜负的缠斗。

和宫本茂、坂口博信等同时代的很多游戏制作人一样，铃木裕的心中也有自己的理想游戏世界，因此他构思了一部以“Project Berkley”为开发计划的游戏，即后来的《莎木》。他将此游戏的类型设定为 RPG，但却有《VR 战士》那样精彩优秀的打斗，而这部作品更要依托于一个宏大的背景，为此铃木裕甚至高薪聘请建筑领域的人才来监督游戏场景的制作。铃木裕本身更为此投入了全部心血，即便《VR 战士 3》的开发已经启动，铃木裕还带着因开发《VR 战士 3》而为数不多的 AM2 剩余成员来制作《莎木》，并为游戏专门开发了图像引擎。由于是寄托理想之作，因此铃木裕对细节要求便也极为苛刻，一次次的修改中，SS 已由盛转颓，而这款理想之作的平台，也由颓势难挽的 SS 移到了新的 DC 上。

SS 的失败致使一向强硬的中山隼雄引咎辞职，新的社长入交昭一郎继任，此时虽然《莎木》的 DEMO 已经放出，但此时，家用机部门对铃木裕的不满已经相当大，他们认为 SS 失败的重要原因是作为主要制作人的铃木裕将过多精力投入其理想制作而忽视了 SS 游戏的整体阵容，使 SS 无论面对第三方云集的 PS 还是一直保持自家高水准的任天堂都没了优势。而且在研发部门被划分为子公司后，内部竞争导致的内斗亦更加严重。

不过在这时，家用机部门竟然提交了一个让铃木裕看起来简直不可思议的提案：为铃木裕申请 20 亿日元的《莎木》开发资金。因为铃木裕和家用机部门的关系一向不睦，这些同事竟然如此替自己考虑，费解之余更有感激，因为世嘉决策层批准了！

而现实是：这笔巨款是家用机部门申请下来的一笔赌资。赢了当然皆大欢喜，若败了则铃木裕所有的光环都将黯然失色。当《莎木》终于上市时，该游戏的总支出已经达到了 50 亿日元，因为开发资金高昂而一度被收录入吉尼斯世界纪录，但却只卖出 50 万套，不仅开发本钱没收回来，连 DC 的颓势都没能改变。失败之后，2 代再次砸进去 20 亿开发费用却卖出 15 万套，尽管铃木裕带队开发的《VR 战士 4》获得成功，但距离之前为理想砸进去的那些巨额开发费用还是太远。面对公司内的指责和质疑，铃木裕最终心灰意冷地离开了世嘉，而世嘉在这数十亿日元浮云以后，内部的争斗亦愈发激烈，最终在内斗中耗尽元气，彻底退出了家用机市场的竞争。

微软

如果说微软在游戏界的黑历史，那么 Xbox 360 的三红是无论如何绕不过去的，不过这件事太著名，因此不大好说成是"黑历史"。下面说的是一则和世嘉相关的尘封旧事。

Xbox 对 DC 游戏的兼容问题



▲世嘉对微软的影响有多大？从手柄就可以看出来：很多多平台玩家喷 XB 系手柄布局有意和早于自己很久的任天堂手柄相反——其实微软是无辜的，真正与任天堂反着来的是世嘉，微软只是师从于世嘉而已。

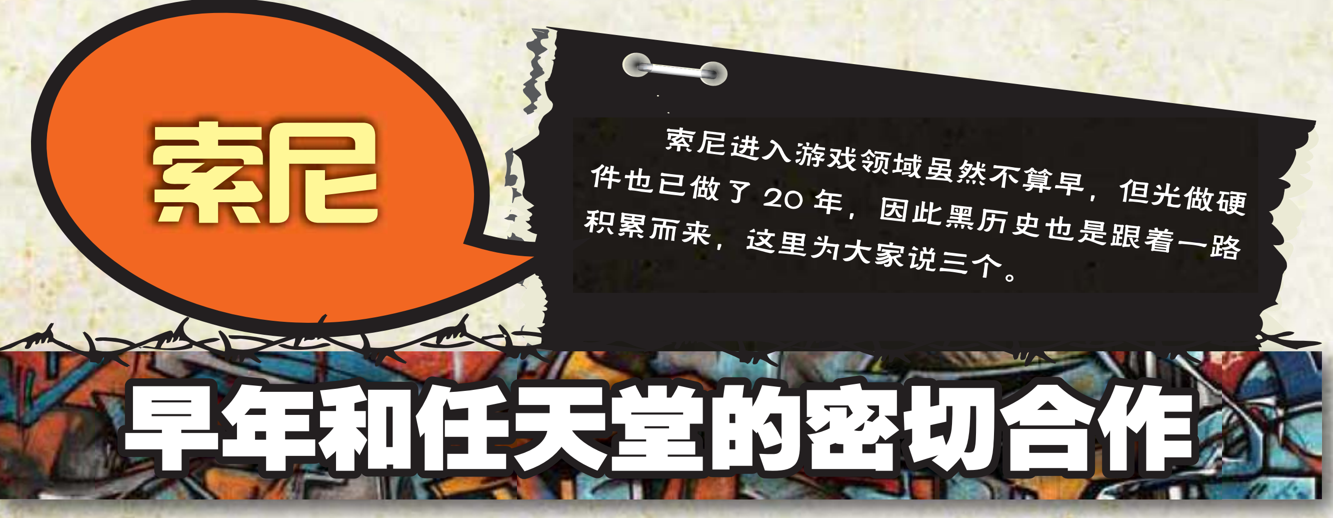
如果说之前 SS 上世嘉还有《VR 战士》这个划时代系列的家用机化而拥有能和索尼、任天堂决战的资本，那么到了 DC 上，面对后起的 PS2，DC 的战斗力就更加弱了，一方面 3D 格斗类型游戏大量出现，一方面《莎木》也并没有预想中成功，而其他本家游戏亦和之前世嘉的硬派作品一样，叫好不叫座，加上内斗带来的严重内耗，最终世嘉无奈地宣布退出硬件市场。所谓的你方唱罢我登场，世嘉前脚刚退出，微软便带着 Xbox 进来了。也许都是倾向于硬派的游戏作风，以及世嘉本身的怨念，因此世嘉对于 Xbox 的支持力度极大，甚至合作到了谈判 Xbox 兼容 DC 游戏的地步。

而说到世嘉与微软的合作，与之前任天堂和索尼的合作有几分相似，但好时没好到后面那对如胶似漆的程度，而后来分手也没闹掰到你死我活的地步。最早的合作来自于操作系统上，通过合作，微软 Windows CE 系统和 DirectX 内置于 DC 上，但二者在游戏的网络应用上却始终存在分歧，实在无法沟通，世嘉索性自行搭建游戏网络 SegaNet，董事长大川功甚至在媒体访问中直言与微软的合作已经结束。但此时世嘉已经在硬件市场处于挣扎状态了，因此一方面，董事长大川功自掏腰包为世嘉的硬件业务强行续命，一方面也为世嘉的硬件业务寻找后路，于是便找到了以前有过良好合作并且此时正在开发新主机打算进入游戏界的微软，希望微软的新主机能全面兼容 DC。

而对于微软来说，刚刚踏足游戏圈子，就来了这么资深的前辈主动给大引路，实在是天大的好事，但是对于全面兼容 DC，微软高层在内部几经讨论之后最终还是放弃了这个提案：毕竟对于微软来说，做自家游戏机可以完全确立市场，而前面兼容 DC 游戏

虽然能拉来大批铁杆世嘉粉丝，但同时也会接下这个败者的其他问题。另一方面的打算，则是微软等着世嘉的股价进一步下滑，以期将这个老牌游戏硬件厂商完全收购，而不仅仅是合作。

2001 年，为了给世嘉主机续命而自掏腰包 9 亿美元的世嘉董事长大川功，带着未能拯救世嘉的遗憾撒手人寰，随后世嘉公司以退为进索性彻底退出了硬件之争。而在世嘉收购的问题上，虽然微软和 EA 都表现出了强烈的意愿，但最终却在 2003 年被日本的柏青哥大厂 Sammy 得手，大大出乎了世人的意料。尽管如此，世嘉仍然倾向于微软，成为纯游戏厂商后，在 Xbox 上的游戏开发力度远大于 PS2。而微软仍秉承着自己的策略，立足于本土优势，大力开拓美国市场，历经一个世代的努力后，终于在 Xbox 360 时代等来了美式游戏的全面复兴。



早年和任天堂的密切合作

在游戏领域，索尼和任天堂曾一度是水火不相容的死对头，而原因想必很多玩家都知道：就是任天堂在开发 SFC 的 CD 机项目上放了索尼的鸽子，好在索尼负责此项目的久多良木健在所有投入即将付之东流的情况下力排众议，带着团队把 CD 载体的游戏机以索尼的名义开发并上市……而之所以有那次 CD 机的合作，是因为在此之前，索尼和任天堂就是合作的好伙伴。

1989 年，索尼集团在美国完成了对哥伦比亚广播公司的收购的基础上，又在加利福尼亚专门成立了子公司 Sony Imagesoft（最开始叫 CSG Imagesoft），从事任天堂游戏机 NES（美版 FC）的专卖，同时开发游戏，如 NES 的《超级热血躲避球》、GB 的《哈德森之鹰》、SNES（SFC）的《Hook》等，后来也在 GG、MD 以及世嘉 CD 机上开发了不少游戏，不过和当时大多数厂商一样，Sony Imagesoft 也是任天堂平台的游戏占多。

除了美国方面有良好的合作，日本这边，当 SFC 在处在开发阶段中时，负责液晶及数码影像系统研发的久多良木健便带着索尼的 PCM 音源芯片找到了正在为新一代主机开发而大伤脑筋的任天堂第二开发部部长上村雅之。在获得了任天堂方面的认可后，两家厂商开始了最密切的合作。除了芯片，索尼还从任天堂那拿下了主程序工具包的项目，尽管后来是 Hudson 为其做出改进才算完善，但也足以看出两家当初的合作愉快。

然而 SFC 的 CD 机最终将两家关系一刀两断。虽然日本这边索尼已经对任天堂的阵地展开了攻势，但索尼集团内长期各自为政，美国那边，索尼的子公司索尼电子出版（Sony Electronic Publishing）成立后，同样由 Sony Imagesoft 经营，因此也有更多精力来为 SFC





▲根据 1994 年上映电影《弗兰肯斯坦》改编的同名游戏的 SFC 版。游戏本身素质一般，真正让 SCE 方面恼火的是这游戏的发售时间是在 PS 发售后的 10 月。

和 MD 等开发游戏。就在久多良木健这厢憋足了劲为 PS 的发售做准备时，美国的兄弟 Sony Imagesoft 也在有条不紊地开发着 SFC 新作《ESPN 国家曲棍球之夜》。而在 PS 上市之后的 1995 年，Sony Imagesoft 还在 MD 上发售新作，而这一年的 9 月，PS 就将在美国发售了……

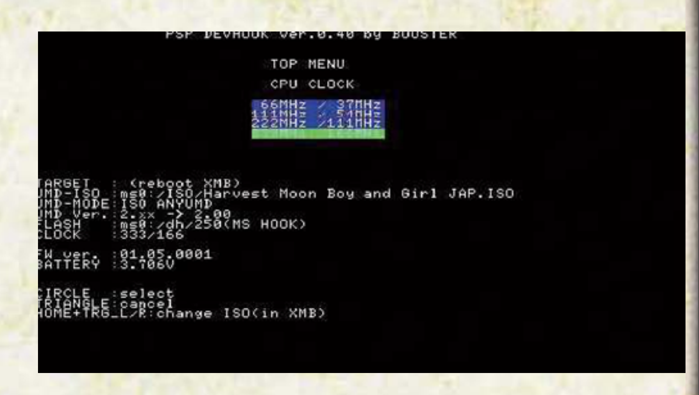
最终，忍无可忍的久多良木健把业务统合提案上交到总部并获得批准，至此索尼的游戏业务才开始统一，Sony Imagesoft 旗下的游戏业务全部并归到 SCEA 旗下，100 多名游戏相关人员被调离后组建为索尼互动工作室，就是后来的 998 工作室。



黑客战书

索尼在进入电子游戏领域后虽然称得上一帆风顺，但也和其他主机厂商面临着同样的头疼问题，就是来自黑客的破解，除了此前 PS 和 PS2 的直读造成了大量损失，GBA 还未发售便被破解更给所有厂商敲了警钟。因此在开发 PSP 时，久多良木健对开发人员的要求之一就是：反破解。因此，PSP 这部主机除了外在的当时最强大的便携机能外，还使用了当时极强的加密技术，而除了传统的加密，开发人员更为 PSP 加进了升级系统的设定，以此来动态灵活地应对破解，这种变被动为主动的方法在当时看简直是无懈可击。因此，两个时代都对黑客们怨念颇深的久多良木健在 PSP 发售前高调宣称：“用世界上最先进的电脑也要运算 60 年才能破解 PSP！”

此话说出，算是索尼游戏部门的老大对此前 PS、PS2 时代黑客们孜孜不倦的破解行为出了一口恶气，然而这也等于给黑客下了战书（或者说立了 FLAG），于是在 PSP 发售后，黑客们更以前所未有的热情投入到了 PSP 的破解中来，结果发售半年不到，游戏 ISO 便被导出，接着自制软件等一系列破解相关便进展顺利，原本被认为以不变应万变的系统升级，也因为自制系统而彻底败给了黑客们。尽管 PSP 不是被最快破解的，但在其充分准备之下，半年不到的时间遭到破解，这显然也和久多良木健的宣战有很大关系。而今天 PSV 的反破解设定尽管被很多人埋怨矫枉过正，但好歹也算真正实现了久多良木老爹的索尼主机没被破解的愿望。



▲ DevHook 的界面，不仅能直接运行 ISO 和自制软件，还被发现了隐藏的 333MHz 的运行频率。

欧洲公司的麻烦事

索尼的欧洲分公司在广告宣传上一向喜欢剑走偏锋，在 PSP 和 PS3 时代尤其如此，结果虽然吸引眼球，但也惹出不少麻烦，使得索尼欧洲分公司与政府、民间机构、宗教团体等都闹出过各种不快，下面挑一些有代表性的来说。

2006 年 4 月，PSP 发售了新的白色款主机，除了颜色变更带来的焕然一新，之前饱受诟病的□键也得以修正，本来这么好的主机应该配以要么素雅、要么贴心的广告，然而索尼欧洲公司的宣传却是：在路牌广告上设了一黑一白两个女性，白种女子傲慢地掐着黑种女人的下巴。这个广告因为涉嫌敏感的种族歧视而引起了一浪高过一浪的抗议，索尼无奈，最终撤下了其在欧洲的这些路牌广告。

而后，是索尼欧洲公司为 PS3 打造的“这就是生活”系列中的第五部，由于广告中的

光头男在两分钟的演说后，嚣张地抄起枪自称杀过人。结果被英国广告标准局给索尼发去通知，称广告变相宣扬暴力和反社会行为，要求索尼整改，而索尼倒也不做辩解，该道歉道歉，该整改整改。

2007年4月，为了庆祝《战神2》在欧洲发售，索尼欧洲分公司举行的庆功宴同样惹来了麻烦，因为这场宴会为了彰显游戏的古欧洲粗犷风，除了选在与游戏相关的希腊雅典举行、女招待如游戏中那样扮作侍女、工作人员扮演奎托斯现场分发花环、投掷飞刀和空手抓蛇这些节目外，更现场宰杀一只大肥羊。本来庆功会杀猪宰羊没什么，可这个宴会同时也被赋予了推广游戏的目的，因此当PlayStation官方杂志用多页篇幅来报道这个充满古希腊时代野性色彩的宴会并附上一张张大幅彩色照片时，杀羊的血腥场面被随之曝光。结果索尼欧洲分公司遭到了国际爱护动物基金会的严重抗议。索尼当然知道这种动物保护组织是惹不起的，因此除了解释说这羊本来就是从当地屠户那买来的外，还是老老实实地道了歉，因为奇怪广告而被英国政府数次发难的索尼英国公司更主动召回已经发出的八万份杂志……尽管如此，这个新闻还是从网络上流传到了全世界。而FANS在哭笑不得的同时，也只能希望索尼公司下次杀猪宰羊庆功时能低调些了。

在屠宰门事件过去之后没多久，索尼又收到来自英国国教圣公会领袖的抗议：在其PS3游戏《抵抗 人类毁灭》中，竟然出现了在英国曼彻斯特教堂血腥战斗的场景，虽然主题是人类对抗神秘生物，但在教堂战斗还是圣公会所不能容忍的。始建于1215年的曼彻斯特大教堂经历了二战的轰炸和维多利亚的重建，见证了英国的宗教改革、君主宪政和工业革命。如今这座800年历史的神圣教堂被索尼拿来做战斗场景后，圣公会的反应非常激烈。而在圣公会抗议之后，英国首相布莱尔也在采访中指责索尼只考虑赚钱而无视基本守则。面对从圣公会到首相到教徒的各方压力，索尼只好道歉，当道歉信发出后。曼彻斯特大教堂教务长、发言人等接受了道



■PS3的欧洲广告“这就是生活系列”之五，因为涉嫌宣扬暴力而被要求整改。

■因涉嫌种族歧视被撤下的荷兰白PSP路牌广告。



□《战神2》庆功宴现场杀羊宣传。

■英国政府号召多运动的公益宣传海报，因为拿着手柄疑似PS3而被索尼起诉，算是索尼的一次反击。

歉，但也要求索尼撤下商店里货架上的《抵抗 人类毁灭》并修改场景——尽管看着咄咄逼人，但圣公会其实也没太为难索尼，只是说货架上的下架，并没有要求收回全部已售出的游戏。虽说《人类毁灭》的销量排名因此连续下跌，但仍然不失为成功之作。尽管如此，各届还是对此发表了不同的看法，佐治亚理工学院教授、Persuasive Games 的 CEO 伊恩·博格斯特评价说：索尼的道歉简直是弄巧成拙。更有人反问索尼：为什么不把教堂中的战斗解释为保卫教堂的神圣战斗呢……

总而言之，索尼欧洲公司堪称是麻烦重灾区，如果说以上还方便放图的话，一些重口的广告就连图都不好放了。不过索尼也不是一直单方面受气的，在饱受各种谴责后，终于在 2009 年，当英国政府的公益广告出现一个呆滞颓废的小孩握着疑似 PS3 的手柄的形象时，这次索尼反击了，声称要状告英国政府……



所谓的树大招风，风光一时的 Square 同样是伴随着黑历史一路走来，不过作为纯粹的第三方公司，虽然现在被戏称为手游大厂以及前 6 代翻来覆去炒冷饭，但 Square 更多的黑历史更多的是体现在游戏上，此外前面说的《圣龙战记》其实也称得上是 Square 和任天堂共同的黑历史，而厂商这里我们只收录其刚出道的一条，这条我们之前在 208 辑 FC 专题中提到 FC 磁碟机时曾一笔带过，而在这黑历史专题中我们就将其详细道来。

失败与提携

Square 创立于 1983 年，掌管家族电线产业的宫本雅史因不满足于传统的电线业务，又通过业务关系和游戏领域的人接触，见识到了游戏产业的蓬勃发展后，便成立了这个名为 Square 的子公司并亲自打理，1986 年正式独立。而成立之初的游戏制作人，便包括坂口博信和铃木尚。

然而真正进入游戏领域后宫本雅史才发现，里面远非看起来那么遍地黄金，在几个一线游戏厂商的光环以及创业神话之下，更多的则是和 Square 一样的小公司在为如何出人头地、甚至还要不要在这个行业混下去而踌躇不已。

1985 年，任天堂的 FC 磁碟机系统让宫本雅史看到了希望，在他看来，原本的 FC 卡带系统下的市场已然被几个的大佬们瓜分殆尽，而 FC 磁碟机提供的容量突破则可以带来新的机遇，更有权利金上的优惠，于是便押上全部资金，拉上其他 6 家同样有理想但同样郁郁不得志的小公司，成立了 DOG 联盟——这个联盟和狗没关系，而是 Disk Original Group 的缩写。成立联盟后，7 家小企业共享资金、技术和人才，准备在 FC 磁碟机的新的海洋中扬帆远航！



▲日本游戏形成之初的 Galgame：《中山美穗的心跳高校》。

接下来就是我们以前专题中提到的：原本看似不错的磁碟机系统，因为版权争议带来的第三方大厂的抵制，以及卡带突破容量瓶颈使得卡带再度回归正统地位而最终昙花

一现。尽管宫本雅史在 DOG 联盟的成立和运作上展现了其非凡的组织能力，然而现实残酷，Square 和 DOG 联盟的一众小兄弟以及其他在磁碟机赌上全部身家的小厂商便彻底陷入了万劫不复的境地，坂口博信曾在磁碟机上轰动一时的大构想游戏也全部搁浅。

就在 Square 的一干人等在商议是否申请破产以及如何处理后事时，任天堂的一个牛人——第一开发部长横井军平竟然主动找来了。因为横井军平也遇到了麻烦：由他一手带起来的制作人宫本茂成为了任天堂的核心人物，并为全社游戏确立了童话风格，而此时横井军平偏偏有一个以人物对话互动来发展剧情的游戏的创意，由于和社内风格不符而使得开发陷入困境，于是便相中了没什么名气但敢冒险且有天马行空想象力制作人的小公司 Square，将游戏委托给 Square 来开发。

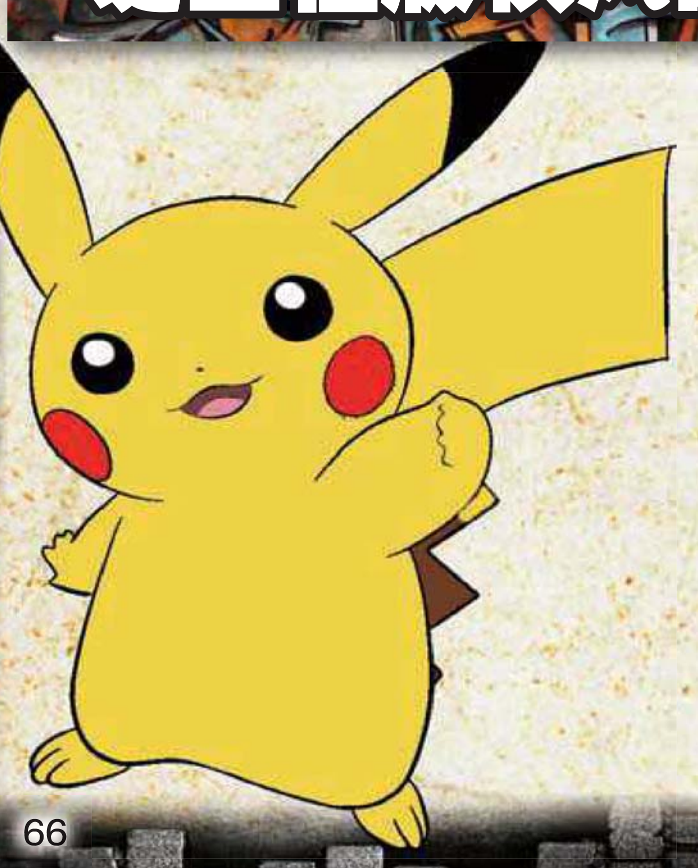
原本打算散伙的 Square 忽然接了任天堂的活，又加上资金注入，一下便让 Square 活了过来，再度开始了夜以继日地开发游戏的日子。最终这款名为《中山美穗的心跳高校》的早期 Galgame，以 50 万的销量帮 Square 走出了此前赌下全部身家失败后的困境。

虽然 Square 的第一次冒险看起来是被任天堂摆了一道，但毕竟成功还是得益于横井军平的这次提携。所以后来在 Square 转向索尼 PS 阵营时，坊间也有“因为横井军平已经离开任天堂”这样的说法。



Pokemon，即口袋妖怪公司，是任天堂旗下第二方中的后起之秀并仅仅依托于《口袋妖怪》一款游戏，不过如果各位以为创造如此众多可爱精灵形象而活跃于业界的公司没有黑历史，那就错了，事实上，Pokemon 这个公司的成立本身就来自于多方利益博弈的结果……

诞生在版权风口浪尖的公司



《口袋妖怪》在获得成功后，其自身业务便不断扩大，任天堂也终于放弃了“游戏公司就好好做游戏”的固执，任其在多领域围绕游戏去发展。而为了对各路前来申请授权的周边厂商的产品提案进行把关，掌握《口袋妖怪》版权的三方——任天堂、Creatures、Gamefreak 便共同成立了口袋妖怪中心公司，并设立专卖《口袋》相关制品的口袋妖怪中心来对商品进行专卖。当《金·银》公布时，已经有 400 多家公司出品了一万多款口袋妖怪的相关周边产品。如此巨大的利益被任天堂独占自然招致了各种不满，1999 年初，坊间开始流传出了传言：《口袋妖怪》的制作方 Gemefreak 的社长田尻智，被不满利润分配的动画方鼓动，正在

The Pokémon Company
INTERNATIONAL

▲口袋妖怪公司的 LOGO。

寻求版权独立，并计划让《口袋妖怪》登陆更多的平台。

尽管是传言，但在真假未知的情况下，任天堂是无论如何都不会坐视新诞生的摇钱树落入旁人的，出于重视，社长山内溥亲自出面，带着子公司 HAL 的社长岩田聪作为助理，来和《口袋妖怪》的游戏和动画各方进行谈判。谈判中，山内溥的严肃与岩田聪的谦和，形成了有效的互补，最终，任天堂将《口袋妖怪》的版权彻底牢牢地攥在手中。

2000 年 10 月，口袋妖怪中心公司重组为口袋妖怪公司，除了原本的三家版权持有者外，小学馆、东京电视台和 JEKI 东日本企画也成为了新股东。三家股权持有者加入后，任天堂对口袋妖怪公司的持股份从 50.1% 降到了 30.1%，虽然看起来降了，但任天堂却加强了对 Creatures 和 Gamefreak 的股份占有率，成为了口袋妖怪公司实际上最具决策权的大股东。而《口袋妖怪》的版权收益也被分为游戏和动画周边两大部分，游戏利润仍然是原版权三方分配，动画以及其他周边的利润则由公司的六家股东按照股份比例来分配。

于是，动漫相关的公司得到了的相应收益便不再折腾，事情得以平息下来。任天堂化解了自家用机平台失利后的巨大危机，岩田聪出色的谈判也令山内溥刮目相看，本来就是任天堂子公司方面的石原恒和则担任口袋妖怪公司社长，全权进行《口袋妖怪》各方面的版权管理。而田尻智作为这次事件的焦点，则一夜间遭遇了边缘化的命运，默默带着 Gamefreak 的团队继续打造《口袋妖怪》的正统作。

别把《口袋妖怪》和色情扯上关系

其实比起只在早期走童话风格路线的任天堂，Pokemon 更注重低龄市场的，毕竟其热销就源自于孩子们的口耳相传，对待品牌的纯洁性也非常严格，甚至到了矫枉过正的地步。而接下来的这个黑历史，虽然发生在网络时代之后，但口袋妖怪的话题是如此热门，而恶搞文化相关的色情同人网站也为数众多，加上一些官司的传言也一直没有停，所以现在输入关键字去搜索，会发现这条 10 多年前的消息早被淹没在浩瀚的信息中。尽管笔者在其发生后曾经做过记载报道，但当时出于规避宣传色情网站的嫌疑以及对当事人的尊重，隐去了时间、相关网站、相关人姓名，以至于到现在，这个事件已彻底成为了黑历史，而这里也就只能给大家讲述个大概了。

时间是发生在 2003 年或 2004 年，当时一个喜爱《口袋妖怪》的女玩家（应该是英国的）遭到 Pokemon 起诉。原因是这名女玩家是一个脱衣模特，在其注册的擦边网站上填写资料时，在最喜爱的游戏一栏填上了《口袋妖怪》。Pokemon 怎么发现的不知道，总之 Pokemon 方面认为这个事件很糟糕，因为这把一贯强调清新绿色的《口袋妖怪》与色情联系上了，所以起诉。那位妹子也很委屈，喜欢玩什么是自己的自由，而自己从事脱衣模特行业和《口袋妖怪》并无关系——毕竟游戏已经发售了七八年，早期的小玩家已经长大，各行各业三教九流都有，干嘛盯着自己呢？尤其还是被从小就喜欢的《口袋妖怪》的厂商给告了……

大概是 Pokemon 也认识到了这一点，最终以和解告终。



▲《口袋妖怪 钻石・珍珠》的日本发售盛况，很多当初对游戏口耳相传的小玩家都长大了。

Capcom

Capcom是一家颇具实力的日本游戏厂商，虽然每个时代都有让人欲罢不能的大作，但长期以来也一直饱受非议，主要原因就是那些惹怒玩家的黑历史。作为第三方厂商，Capcom的黑历史同样分为厂商和游戏两大部分，厂商这里我们收录其两段黑历史：一个是早年2D格斗游戏时代，和一众竞争者们打官司甚至和对手用角色互相恶心的那些旧事；一个则是距今久远但至今提起仍让老玩家撇嘴的独占传说。

2D格斗时代的竞争者们

20世纪90年代中，以Capcom的《街头霸王Ⅱ》为起点，游戏界迎来2D格斗游戏的大潮，各路游戏公司都模仿着《街头霸王Ⅱ》推出了自己的格斗游戏。这让街机格斗玩家们非常开心，但Capcom却很不爽，毕竟一大群人来抢蛋糕不如自己独占，各个厂商之间，还不乏挖墙脚的幕后事件，而做出《街头霸王Ⅱ》无疑更是大家非常乐于挖的对象。1994年，Capcom从掌握证据的Data East的《斗士的历史》着手，开始起诉，然而庭辩时，Data East竟然拿出了Capcom开发初代《街霸》时参考了其《格斗空手道》的有力证据并进行反诉，好在这这反诉并不足以引起翻盘，而《街霸》制作人船水纪孝则接连出示诸如主程被挖墙脚以及当初开发者手纪等众多有力证据，最终Data East败诉。不过Capcom并没能因此开始收回2D FTG的蛋糕，因为媒体已出面调解，其中不乏街机杂志的龙头老大《GAMEST》这种，如此还揪着不放，就不给媒体面子了，加上Capcom也知道众人拾柴火焰高、大伙一起竞争市场才能做大的道理，便也不再追求，塌下心来去开发更加精良的《街霸》新作来增加竞争筹码了。

比起和Data East的一次不快，Capcom和SNK的对立就显得更加持久了，毕竟SNK和其他跟风者不一样，虽然同样是一左一右的2D对战，但二线卷轴、缩放、超必杀、刀剑格斗等各种新加要素，都让SNK迅速自成一派，和Capcom平起平坐地竞争起来。其实双方的社长辻本宪三和高堂良彦，早在《太空侵略者》大热的时代成立的IREM曾是合作伙伴，但由于《太空侵略者》热潮褪去导致加盟公司各自谋利，彼此出现了罅隙，二人便在那个时候在互相指责和揭发中结下了梁子。而后二人都退出IREM独立出去，但争斗却一直在持续，2D格斗游戏市场无疑是两家公司最方便正面较量的战场，早年的积怨加上眼下的同行冤家，因此这两家的竞争，除了针锋相对的游戏水平比拼，也有



▲《街头霸王Ⅱ》与《斗士的历史》。

暗讽和挖墙脚这种私下动作，甚至于在游戏中彼此恶心对方。

比如在《94 格斗之王》中，BOSS 卢卡尔被设定为有将格斗家做成雕像的残忍收集嗜好，而真到这部分的画面时，便会发现被做成雕像的格斗家各种眼熟，不少都明显都是来自于《街头霸王 II》。而 Capcom 的回应，则是在 1995 年的《街霸 Zero》中，做了一个融合了 SNK 格斗游戏《龙虎拳》中的两大角色的特征——坂崎良的招式和罗伯特的发型的格斗家火引弹，虽然看起来很凶悍，但招式却意外地弱，人更是奇怪地搞笑，虽然是用来恶心对手用，但这个奇怪的角色竟然也意外地获得了玩家们的喜爱。

Capcom 这招算是成功恶心到了 SNK，SNK 这边厢憋了两年，才弄出一个发型和隆很像的笨蛋高中生矢吹真吾。但这次恶心很失败，因为隆作为《街头霸王 II》的主角，那种脑袋上绑条白布的那种发型可以说是仿者无数，而更关键的，真吾又被设定成草薙京的弟子，加上早年草薙京也是脑袋绑白布，结果反倒成了恶心自己人。

不过互相恶心也是一种有趣的互动。结果到 1999 年，两家竟然放弃对立开始合作，各自推出《SNK VS Capcom》和《Capcom VS SNK》起来，对很多 2D 格斗游戏爱好者来说，这种梦幻般的对决都是没想到的奇迹。



▲《94 格斗之王》，卢卡尔和他收集的看着眼熟的被做成雕像的格斗家。



▲融合了坂崎良和罗伯特特征的火引弹，看着非常牛逼实则非常逗比。



▲ SNK 的回击，然而真吾并没能恶心到 Capcom，反倒自黑了草薙京……



▲早年被恶搞的 Capcom，在后来的《Capcom VS SNK》中，特意在古烈对决卢卡尔时，安排了古烈把自己雕像一钩两断的怨念剧情……

《生化危机》独占传说

Capcom 是非常擅长打造新门游戏的厂商，《洛克人》、《街头霸王》、《生化危机》、《鬼泣》、《战国 Basara》、《怪物猎人》……无论什么时代，我们都会看到 Capcom 热门游戏的身影。而《生化危机》，无疑是其中最精品迭出但也槽点频出的系列，而这其中最大的槽点，便是其曾经的独占传说。

话说当《生化危机》出到 3 代时，正赶上了世嘉那边主机换代，于是以既不放弃已有市场、又要在新主机上跑马占地为目标，Capcom 为 DC 开发了独占游戏《代号维罗妮卡》，没想到 DC 的表现糟糕得出乎意料，而 Capcom 很快收回独占的话，加个“完全版”的名头移植到了 PS2 上，可谓是 Capcom 初次尝到了收回独占的甜头。



▲《生化》之父三上真司，因《生化 4》独占而最终离开了 Capcom。

按理说既然已经在独占上吃过瘪了，Capcom 以后就该慎言独占，可到开发《生化危机 4》时，独占宣言又来了。2001 年 TGS，制作人三上真司公开宣布 PS2 版《生 4》因为 PS2 显存不足终止开发，以后系列正统新作将都在 NGC 上。可想而知当时索尼会怎样的一脸黑线，但 Capcom 在 PS2 上游戏众多，而彼时又早已不是游戏厂商巴结硬件厂商的时代，因此索尼再不满也只能咽下了这口恶气。

结果 NGC 再次重演了当初 DC 的一幕：先是原本从 N64 移到 NGC 的《生化 0》销量远不达预期，当 Capcom 高层找到三上真司是否谨慎坚持独占时，三上真司发表

了其著名的砍头誓言：《生化 4》如果移植 PS2，就把我的脑袋砍下来！结果 Capcom 高层并没有要三上真司的项上人头，而是在商量不成之后直接把《生化 4》给移植到了 PS2 上，而三上真司，则由于此前决策的失误和此次独占的被迫食言，也离开了 Capcom。

从此以后，Capcom 再不提独占，因此当 3DS 平台的《启示录》移植到 PS3 后，面对非议，Capcom 完全不在乎：我有说独占么？然而《生化危机》在没有了三上真司之后，却与其原本的恐怖氛围渐行渐远，5 代开始，已然全面成为了爽快型打枪游戏了。尽管“《启示录》系列”给恐怖类型挣回了一些分数，但 6 代还是又回归了爽快路线。



关于 SNK，我们此前不止一次提过，除了前边说 Capcom 时候说的两家社长在 IREM 时的历史积怨，也有以前专题说过在 NGP 和 NGPC 的广告宣传中对任天堂的冷嘲热讽，以及收回 Takara 的 SNK 格斗游戏掌机移植版权等，这些都是 SNK 的黑历史，而这里要说的，则是从 SNK 到 SNK playmore 的事……

金龟脱壳的重生

说起来，SNK 和 Capcom 能从互挖墙脚、互相恶心到走向合作，一个重要原因是 Capcom 的重心早已转移到家用机上去了，而 SNK 依旧执着于街机格斗游戏，以至于当 Capcom 凭借《生化危机》等在家用机市场混得顺风顺水时，SNK 的家用机路线一直是街机格斗游戏移的植移植再移植。而且 SNK 一直有自己当硬件厂商的野心，当 NEO・GEO 那一系列家用机乏人问津、而授权给 Takara 的掌机版格斗系列却在 GB 取得不错的成绩后，SNK 便计划推出掌机，也就是这部分开头我们说的 NGP 和 NGPC。但彼时 2D 格斗游戏大潮已经过去，而玩家亦很少会因为几款格斗游戏而专门掏钱买游戏机、尤其是缩水 Q 版的 NGP 版，因此掌机遭遇了失败。而就在掌机失败的同时，街机上由于 2D 格斗游戏热潮退去以及 3D FTG 领域的尝试失败，SNK 也陷入了财务危机。



■韩国公司 EOLITH 获得授权后开发的《格斗之王 2011》。

2001 年底，SNK 以出让 51% 股权的代价，获得了柏青哥公司 ARUZE 的注资。不过 SNK 并没有像其他游戏公司那样老老实实被并购，而是暗中在韩国成立小公司，然后又说服 ARUZE 投资该公司。ARUZE 是专做柏青哥的，对电子游戏并不懂，因此便完全听 SNK 的，于是 SNK 旗下的肖像权、商标权以及

NEO·GEO 相关的一系列版权都被转移到秘密成立的韩国小公司去。在搬空 SNK 之后，SNK 向法院的重生申请便自然而然被驳回，于是只能宣告破产。ARUZE 不仅花重金买来一个空壳，还因为 SNK 的破产而被转嫁了数百亿日元的债务。

SNK 这面则在韩国继续运作，那家掌握 SNK 各种版权的小公司通过在韩国出让游戏《格斗之王 2001》和《2002》的版权给韩国公司 EOLITH 获得了启动资金，终于成立 Playmore 并再度回归日本，此时不仅将破产时卖出的大楼、游乐园等悉数购回，连大量原 SNK 的员工也被召回，至 2003 年 Playmore 重新更名为 SNK playmore，SNK 终于完成了重生。

但笔者之所以用“金龟脱壳”而非“金蝉脱壳”来形容 SNK 的此次重生，就是因为这个看似聪明的伎俩其实恰恰毁了原本名声大噪的 SNK，一方面，在版权转移运作中，旗下大作版权系数出让给韩国公司后被粗制滥造，成为了这些游戏系列中的黑历史；另一方面诸如森气楼等优秀人员并未能召回来，高级人才的损失更是金钱无法衡量。此次重生，SNK 无疑丧失了两个最重要的黄金要素。而且即便重生后至今，SNK 依旧面临着破产前的大问题：游戏业务单一。即便在 2D FTG 领域，面对慢工出细活的老对手《街头霸王》，以及后起之秀《罪恶工具》、《苍翼默示录》等，SNK 也早已没了往日的自信和霸气。

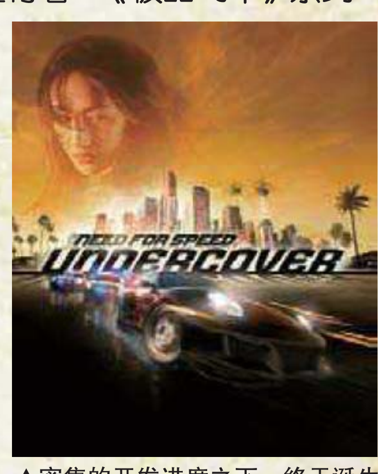
EA

来说欧美厂商了，EA（艺电）、动视和育碧是东方玩家非常熟悉的三个欧美厂商。其中动视是以雪藏品牌闻名，其著名大事件 2010 年 IW 工作室出走，以及育碧近些年来在《刺客信条》上的 BUG，都因为太近不足以成史所以未收录进本文。但 EA 却完全符合条件，不过因为 EA 的很多黑历史前后关联，不好分段，所以便将其中一大部分放在一起一并奉上了。

黑历史量产者

EA 是一个高产的公司，而且一直不乏让人赞不绝口的精品和饱受诟病的次品，所以和 Capcom 一样，EA 也是让欧美游戏爱好者又爱又恨、一边骂一边掏钱买游戏的公司。而且即便是精品系列，保不准在下一作也成了次品，而这背后往往隐藏着更深的人事变动，、便是 EA 最大的黑历史所在。

比如 EA 早年第一个收购改组、打造了《极品飞车》的品牌的 EA 加拿大工作室分部，由于加盟的黑盒子工作室打造的《地下狂飙 2》获得了空前反响，因此 EA 总部出面做主，将黑盒子和《极品飞车》从加拿大工作室独立出来，成立专门打造《极品飞车》的工作室。于是，原本背靠加拿大分部强大背景的黑盒子不得不独自面对这个世界级的殿堂品牌，很快便感到力不从心了，但黑盒子并不打算辜负总部的期望，再加上品牌效应之下出了游戏就热销，因此黑盒子的开发众便都如牛马般夜以继日地应付着“《极品飞车》系列”密集的开发进度，结果素质一代不如一代，在砸招牌的《极品飞车 12》推出后，黑盒子工作室被 EA 关闭，人员又遣返回了加拿大分部。虽然其后“《极品飞车》系列”依旧以每年一作甚至两作的速度在推陈出



▲密集的开发进度之下，终于诞生了恶评如潮的《极品飞车 12》，除了砸了系列一直以来的金字招牌，黑盒子工作室也遭到解散。

新，但却没有了此前出手即是精品的自信和风范，更使得黑盒子这个声名显赫一时的工作室成为了历史。

除了《极品飞车》，诞生于 80 年代的早期著名 RPG 经典“《创世纪》系列”，在被 EA 相中后，便也连同其开发工作室 Origin Systems 被一并收购，成为了 EA 旗下的又一大殿堂级游戏。经历了七、八两作的热销以及网络版的火爆运营后，EA 为其网络运营的吸金模式所吸引，指示 Origin 将九代完全打造成网游。在九代惨淡经营之后，EA 总部停掉了该工作室所有其他的开发项目，以此来让 Origin 全力打造同样全面网游化的《创世纪 10》，这让一直习惯了释放个人创意想法的《创世纪》制作人理查·盖瑞特极大不满，EA 对于工作室的不满诉求处理则简单强硬：将理查德和所有不满的 Origin 工作室员工全部解雇，有一个走一个，有十个走十个，绝不挽留。结果便是：在游戏界影响深远的“《创世纪》系列”也成为了历史。

此外还有牛蛙公司和“游戏上帝”彼得、Maxis 的“《模拟》系列”、掌握着《命令与征服》等金字招牌的 Westwood、Visceral Games 和《死亡空间》……对于这些会做游戏但不擅长经营的公司和工作室，EA 一律以雄厚的财力来将其收购，但收购后却因为种种原因导致销量大不如前，于是制作组被解散，然后继续收购新的工作室继续重复以上的事情……

而在坑知名工作室上以外，在体育游戏上，EA 长期以来以高价来获得各大赛事项目独家授权的垄断做法也引起了业界的极大不满，被认为是扼杀了竞争空间。而强制购买 DLC 以及傲慢强硬的态度等也积累了大量的不满。最终在 2012 年，美国 The Consumerist 举办的一年一度的全美最差公司评选中，量产黑历史的 EA 以 25 万票的高票数，被评为年度全美最差公司榜首，也成为获得此榜冠军的首家游戏公司。虽然其中不乏竞争对手的暗地报复，但这 25 万的差评，应该也能让一直量产黑历史的 EA 感到警醒了。

在德国被叫停的《荣誉勋章》

把日历翻回 1999 年，在 EA 还没累积出今天这么多黑历史的时候，其旗下的工作室 Infinity Ward 开发了二战题材游戏《荣誉勋章》，其二战背景和电影效果都让玩家在这款 FPS 中获得极大的代入感，而后便保持每年一作的效率推陈出新，之后还以现代背景推出新作。

然而这种欧美玩家喜闻乐见的游戏类型，在德国却遭遇了意外。在深入地研究了游戏之后，德国政府于 2000 年叫停了这款游戏，撤下了该作所有的广告——这倒不是因为游戏中二战的敌对方是德军，而是因为游戏中充斥着卐字纳粹符号。这便触犯了德国的法律，在二战期间被纳粹破坏的德国在战后重建中，以严格到敏感的态度来立法反对纳粹，有关举手礼、卐字这些都被明令禁止，像纳粹卐字符号，除了用于历史参考资料外，严禁以任何形式出现。结果《荣誉勋章》便躺着中了枪，本来这种二战题材就可以说是反纳粹的，可却因此触犯了德国的反纳粹相关法律，最终，EA 也只好认账妥协——对比 2010 年，因在现代题材《荣誉勋章》中扮演塔利班组织成员射杀反恐军人的设定，而在西方国家的政界军界引发抗议大潮时 EA 所表现出的强硬，当年 EA 面对德国政府禁令甚至没有任何辩解便客气地妥协，这事儿本身也算是黑历史了。



▲来自《荣誉勋章 血战欧洲》的画面，二战题材的游戏自然少不了纳粹标志。



游戏篇

来说游戏系列中的黑历史了，主要是那些比较对不起系列殿堂级地位的某些素质比较抱歉的作品，以及知名作品起家时的背后故事。事实上这部分写起来其实比厂商部分要难得多，毕竟厂商的黑历史是现实存在的，而游戏的体验却往往是因人而异，所以这里往往是一些公认度比较高的黑历史作品，而各位如果觉得有异议，也请多担待。而一些同样不是很久前在其他专题中提到的黑历史（如 208 辑 FC 专题中说到的《超级马里奥兄弟》的初衷是宫本茂自觉创意枯竭时倾注全部想法的谢幕之作）便不再占用版面，有些以往专题中一笔带过的则会在这里为大家展开来说，当然也有那些我们第一次提到的黑历史……

ET 外星人

第一次游戏大潮的终结者

《ET 外星人》，作为电影是一部经典，然而作为游戏，却足以为后世敲响警钟，因为《ET 外星人》正是 80 年代初美国游戏业大萧条、也就是雅达利崩溃的导火索。游戏的黑历史以本作为起点，实在是再合适不过了。而 2014 年 4 月的 Atari 2600《ET 外星人》卡带坟场挖掘活动，更是将 30 年前的那次大萧条从尘封的历史中被挖掘出来。

我们来看游戏，要特别说明的是，Atrari 2600 是第二世代主机，和 FC 为代表的第三世主机差了一个整整一个世代，即便和用 4 级灰度构成画面的黑白 GB 也完全不具可比性，但《ET 外星人》的音画表现在同时代的游戏中亦是非常差劲的，能与之相比的只有雅达利获得授权后移植的《吃豆人》——事实上，恰恰是这部堪称“《吃豆人》系列”污点的黑历史之作的大卖，使得雅达利有了“游戏只要有响亮的招牌即便做得再差劲也能狂卖”的错觉。

然后是场景设计，在雅达利的母公司时代华纳从环球影业那花 2500 万美元（那可是 1983 年的 2500 万美元）买来版权后，希望是做成一个以热门电影为题材的正在大卖的《吃豆人》式游戏，然而曾成功改编过《夺



▲ 2014 年 4 月《ET 外星人》坟场挖掘现场，挖出的游戏、主机和电视插电接上后在被埋了 30 年竟然还能运行，堪称奇迹。而 30 年前，玩家们面对此游戏的愤怒，是图中这些出于好奇而试玩的玩家们难以体会到的。




▲在各个版面移动并躲避侦探，单单看图的话，应该很少有人能把图中那怪物和 ET 外星人联系起来。



▲系统设定的最坑之处：部件随机分布。

宝奇兵》的制作人霍华德·斯科特·华沙则融入了自己的创意：ET 外星人在各个版面躲避 CIA 侦探的同时，还要在地坑中寻找散落的部件，当收集齐部件后便可以召唤飞船——从早期游戏的角度来说，《ET 外星人》的设定还是相当饱满的，可以说在早期有限的游戏框架内，极大地和电影互动起来。可现实是：华纳为了赶圣诞商战的档期，只给了华沙 5 周时间，结果创意败给了进度，原本非常核心的寻找部件，由于缺乏时间去详细设计，而被敷衍地制成了随机出现。这就使得玩家完全靠运气过关了。

打着热门旗号的宣传，糟糕的音乐画面表现以及极度敷衍的随机部件设定，终于让玩家们积压已久的愤怒爆发——其实把大萧条的责任算在《ET 外星人》头上还是很冤的，因为此前玩家们已经一直在接二连三地被粗制滥造之作欺骗着，那些用有限的像素来夸张表现裸体男女性特征的色情游戏更是招致了来自社会各界的非议。与其说《ET 外星人》是当年大萧条的导火索，不如说是压垮玩家忍耐底线的最后一根稻草。



▲雅达利移植的 Atari 2600 版《吃豆人》，无音乐、无上下朝向，游戏品质低劣但却因为街机版火爆而热卖，再度欺骗玩家的同时也误导雅达利自信地推出了同样低劣的《ET 外星人》——因为和黑点和《ET 外星人》相仿，这里也就顺带提下就不专门说了。

雷达大作战

任天堂游戏的黑历史起点

我们之前在 FC 的 30 周年专题中，提到了任天堂游戏的爆发点，便是《大金刚》，而《大金刚》的诞生，则是因为之前一款名为《雷达大作战》的游戏卖不动，而为了消化库存，才临时启用了美工出身的宫本茂来做《大金刚》，结果一发不可收拾……而《雷达大作战》，便成为了给宫本茂和《大金刚》垫脚的黑历史。这里，我们就来看看这任天堂早期跟风《太空侵略者》的游戏到底有多差劲，而具有如此传奇的地位。

▲素质还不错但生不逢时的《雷达大作战》，以悲壮的牺牲启动了任天堂的辉煌。

左图便是该游戏的实际画面，大家感觉如何？真相是：其实还好。如果把自己带入回 30 多年前的时代，以当时的眼光来看这款由上村雅之领衔第二开发部开发的这款仿《太空侵略者》的游戏，会发现其并非是简单的跟风之作，游戏用画面的缩放来展现敌人由远及近的压迫感，并以异空间似的网格来避免背景一团黑，还采用了《小蜜蜂》似的敌人主动来袭的设定，音效也够丰富……然而别忘了，当时《太空侵略者》已经在

全世界火了两年，而此时无论任天堂在这类游戏上面增加怎样的亮点，玩家也早已审美疲劳了。因此在运往美国后，出现大量街机滞销便也不足为奇了。

尽管从游戏的素质看，《雷达大作战》的败走麦城有点生不逢时的无奈和委屈，但也恰恰是《雷达大作战》的不成功，才引出了《大金刚》、宫本茂以及后来任天堂在游戏市场一系列的大动作。从这点来说，《雷达大作战》也算是死得其所了。

马里奥特别篇

和 Hudson 一起创造黑历史

如果对游戏历史有些了解的话，大概便会知道 Hudson 在游戏上的前瞻眼光以及对游戏品质超越阵容的执着：最早站出来抗议并以推出新主机 PCE 来反抗任天堂的霸王条款，最早提出游戏 CD 媒体概念，最早将家用机掌机化……虽然是最早站出来跟任天堂叫板的厂商，但 Hudson 始终和任天堂维持着微妙的关系，即使有自家主机，在任天堂主机上的开发制作也照样不遗余力；即便在任天堂众叛亲离的时代，Hudson 也接手了《马里奥聚会》并将之打造成了千万级销量。而在早先合作的 1984 年到 1986 年，Hudson 甚至拿到了任天堂的金字招牌“《马里奥》系列”在 PC–8801 上的开发权，以此作为在电脑领域的试水。

拿到授权后，Hudson 便将此系列命名为“特别版”，开始在 PC–8801 上进行开发，共有三作，分别是《马里奥兄弟特别版》、《吊球马里奥兄弟》和《超级马里奥兄弟特别版》。

第一作以《马里奥兄弟》为蓝本移植，在保持马里奥兄弟和乌龟这些特色基础上，增加了螃蟹怪物、传送带等新要素，动作也算流畅，4 关一个循环，循环之后难度增加。平心而论，最开始的 4 关还是很不错的，但随着一个循环后的难度提升，其难度把握便失控起来，各种不合理的设定，让这部作品仅获得了将将合格的评价。

如果说第一作本质上还算是在本本分分地移植，那么第二作《吊球马里奥兄弟》便展现了 Hudson 自己对游戏内容的探索，最大变化就是给马里奥加了一个练拳击的吊球，可以通过抛出吊球砸晕怪物，而且砸过之后还能捡起来。虽然想法不错，但却让游戏从原本的技术型解谜闯关变成了面对面和怪物战斗，这其实也没什么，关键是这款游戏的闪烁现象频繁而严重，显然，这款游戏甚至没有经过最基本的测试，便直接发售了，于是一个原本加入了 Hudson 不错想法的游戏，最终招致骂声一片。

而后便是以大热的《超级马里奥兄弟》为蓝本移植的《超级马里奥兄弟特别版》了，如果从图上看，你顶多会觉得仅仅颜色单调且角色透明没做好，而实际玩的时候，除了背景音乐跑调以及手感糟糕外，最让人无法忍受的，是 Hudson 将原本横版卷轴的《超级马里奥兄弟》硬生生地给做成了固定版面的拼接：从版面的左边走到右边，背景都不会移动；而继续往右走，画面便切换进入一下个版面。这次的拙劣移植让玩家彻底没了耐心，已经在家用机上获得空前成功的任天堂也无需再去电脑平台试水留后路，而与 Hudson 的第一次品牌合作，便也结束了。而这次合作的三个游戏，无论给严谨的任天堂，还是精益求精的 Hudson，以及金字招牌“马里奥”，都留下了一个共同的黑历史……

▲看着还算原汁原味《马里奥兄弟特别版》。



▲增加了吊球砸怪物设定的《吊球马里奥兄弟》。



▲伪横版卷轴的《超级马里奥兄弟特别版》，特别附加物是 Hudson 的厂商标志，作用是……加 800 分。

沙加 3 时空的霸者

靠经验值升级的《沙加》

接着前面厂商篇，这里来讲讲 Square 的游戏黑历史三部曲。话说 Square 在被横井军平眷顾后以《中山美穗的心跳高校》的 50 万销量的作品再度振作起来后没多久，因为游戏普遍不被市场看好，使得坂口博信等制作人心灰意冷，甚至产生了改行的念头，而在改行前，他打算做出一款属于自己的游戏，以《最终幻想》这个饱含对梦想追求和现实无奈的名字，来纪念自己的这段追梦岁月。坂口博信此举获得了社长和同事们的一致认可，大家也都参与到这个很可能是 Square 解散前最后一次合作的态度，完成了这个倾注梦想之作。结果原本打算谢幕的《最终幻想》，就此竟然成为日本游戏界的又一个殿堂级的优秀 RPG，甚至一度拥有左右业界的举足轻重地位。

在坂口博信这个为自己转行前祭奠曾经的游戏梦想而悲壮地开发《最终幻想》时，河津秋敏也是为其感染而参与制作的同事之一。而在《FF Ⅱ》的制作中，河津秋敏更成为了主要制作人，虽然有了仅次于坂口博信的地位，但在合作中，却越发感到自己的理念和坂口博信有不少背道而驰之处，因此当 GB 发售后当需要一名制作人为 GB 开发游戏时，河津秋敏主动请缨：以中国的五行四象构筑起虚拟世界，更以极其认真的态度来对 GB 机能进行摸索，最终在只有黑白的小画面上，制作出了画面精美、内容宏大的 RPG，这便是《魔界塔士 沙加》。这款“携带的 RPG”在游戏史上的意义重大到难以用语言形容，后来同样诞生于 GB 的怪物软件《口袋妖怪》的制作人田尻智便是受该款掌机 RPG 所影响。该作成为 Square 首款突破百万销量的游戏，而河津秋敏也成为了“《沙加》系列”的制作人，将《沙加》打造成了 Square 的又一大金字招牌。次年的第二作《沙加 2 秘宝传说》的世界观更加宏大，系统也更加完善，对系列更是影响深远，这一作之后，河津秋敏被任命为第二开发部的部长，带着团队开始面向 SFC 的《浪漫沙加》的开发。而 GB 平台的第三作，则交给了新人藤冈千寻。

藤冈千寻并非 FC 磁碟机时代的老牌制作人，而是 90 年代后加入到 Square 的，此次负责《沙加 3》的开发，自然是重任在肩。不过藤冈千寻并没有循着此前河津秋敏的设定继续下去，而是做出了各种大胆的尝试与改变，而且在画面上也继续探索，使得《沙加 3 时空的霸者》的画面照比前两作更上一层。游戏也获得了当时东西方媒体一致的好评，即便是在当时看起来已经过时的机能和画面上，这种游戏体验也是超乎想象的，而且穿越时空的设定也拿捏得恰到好处。但由于该作与此前世界观相距太大，也使得该作受到了不少恶评；包括“时空的霸者”的名字都被认为是哗众取宠；而传统的经验值升级模式更被原系列的支持者们看作是以泛大众化的设定取代特色。该作 66 万套的销量，也成为初代三部曲的最低作，GB 的“《沙加》系列”，就这样在褒贬不一中划上了不大圆满的句号。事实上，如果放下对系列之前系统设定传承的执着，会发现这同样是一款用心制作的优秀之作。但是对河津秋敏以及系列的 FANS 来说，另类的《沙加 3》无论如何都是系列的黑历史。

▲河津秋敏打造的具有划时代意义的首部掌机大制作 RPG：《魔界塔士 沙加》。



▲《沙加 3》，画面更加漂亮，同时将战斗时的画面改为了上下对峙。但因为改为大众化的经验值系统而被原系列 FANS 视为黑历史。

最终幻想 神秘历险

不成功的美国推广计划



▲《最终幻想 神秘历险》的封面。

《最终幻想》的成功让 Square 晋身于一线厂商之列，而和老老实实经营日本本土的 Enix 不同，Square 的人们更有着把《最终幻想》推广向全世界的宏伟理想，虽然已经打开了局且有了不错的成绩，但 Square 坚信，如果做一些更对应美国年轻人口味的的改变，将会令《最终幻想》在美国的市场扩得更大。于是，旨在打造吸引美国轻度玩家甚至非玩家的《最终幻想》北美特制版的开发便提上了议程。当时由于进入了 SFC 时代，因此坂口博信带领的团队是无论如何抽不开身的，于是这个任务就再次交给藤冈千寻的大阪开发部团队。

虽然此前藤冈千寻因为《沙加 3》而颇受争议，但毕竟还有可抽调人手，于是便被选中。虽然这次点将有些实在没人才轮到自己的感觉，但藤冈千寻还是非常认真地思考该如何吸引美国玩家。藤冈千寻认为：首先名字上要有美国本土特色，日本名字肯定没代入感，杰克汤姆玛丽这类英语课本里的大众名字也太路人化，于是他给主角命名为本杰明——这个和美国著名的政治家富兰克林相同的名字，此外戴维斯、李斯特等也都是欧美范儿十足的名字。而在系统上，藤冈千寻认为既然面向轻度玩家，那就把一些不必要的步骤省去，比如得到强力武器和防具后自动更换。而战斗也需要把随机的踩地雷式改为地图可见型遇敌。如果玩家懒得打了，还可以选择自动战斗……总之，藤冈千寻是的确用心去思考如何让玩家去简化操作的，虽然不至于像当下国内游戏的外挂式全自动操作，但对当时的游戏来说，这已经是极大的自由操作了。

▲地图画面，可以做跳跃和使用工具等动作。

然而美国的轻度玩家们并不买账，重要原因就是这种简易系统造成了玩家的可参与度大幅下降，而可控的部分又重复率相当高。游戏的角色培养部分偏偏又很薄弱，使得玩家在缺乏参与度的同时又缺乏成就感，获得了媒体“勉强合格”的评价，不仅没能实现开拓轻度玩家群体的目的，甚至还影响了正统作品在美国的人气。这也成为“《最终幻想》系列”早期难得一见的失败之作。

现在回头看，藤冈千寻显然只是用自己对美国年轻人的想当然理解而推出针对策略，但事实并非如此，这个提案如果让真正去过美国的坂口博信等人帮把把关，也不会出现这种结果了……如果说此前的《沙加 3》还算毁誉参半，那么这次《最终幻想 神秘历险》的北美扩大玩家群体的任务便是彻底失败了，接连创造出两个黑历史的藤冈千寻的事业陷入了低谷，



▲战斗画面布局一改系列的左右对峙，而是和之前大阪开发部的《沙加 3》一样采用上下对峙。

直到后来Square和任天堂合作《超级马里奥RPG》，才真正得以完全释放其才华，然而刚刚与任天堂有了良好合作，迎来的却是Square与任天堂的交恶，之后藤冈千寻便离开Square，经过短暂的便利店经营之后，2000年便和一众原Square的人员共同成立阿尔法梦幻工作室，重抄游戏本行，继续与任天堂进行外包游戏的合作，其作品便包括《马里奥与路易RPG2》。

圣剑传说

以《最终幻想外传》之名

相比《最终幻想》和《沙加》，《圣剑传说》这个Square的早期三大系列之一乍一看是没什么黑历史的，但若究其根源，会发现其诞生本身就带着黑历史的意味……

关于《圣剑传说》，还要回到Square带着DOG联盟的小兄弟们在FC磁碟机上满怀激情地打拼之时，当时Square公布了一个令世人刮目相看的游戏：《圣剑传说》（Emergence of Excalibur），商标于1986年申请下来，青木和彦作为项目负责人，以玛娜之树、玛娜之剑为世界观基础，力图打造一款如同热卖的《塞尔达传说》那样的A・RPG……而真正让其震惊世人的，则是其5张磁盘的大容量。结果和Square的制作人们此前各种豪言壮语的大目标一样，面对FC磁碟机市场急剧萎缩、经费不足等现实，《圣剑传说》也停止了开发。好在由于《最终幻想》的成功，Square走出困境。而在《最终幻想》的第三代作品发售后，寻求打造新品牌的Square在筹划A・RPG《格玛骑士》时，忽然想到当年曾经申请了“圣剑传说”的商标，这才将“圣剑传说”重新启用。

尽管此时Square已经是很成功的厂商，但对于这个被雪藏4年之久的作品究竟能怎样，连制作人石井浩一也无法猜测。保守起见，干脆打着《最终幻想》的旗号去宣传，除了在游戏中加入了陆行鸟这类《最终幻想》的招牌吉祥物，更以“最终幻想外传”作为副标题，而美版直接就命名为《Final Fantasy Adventure》。





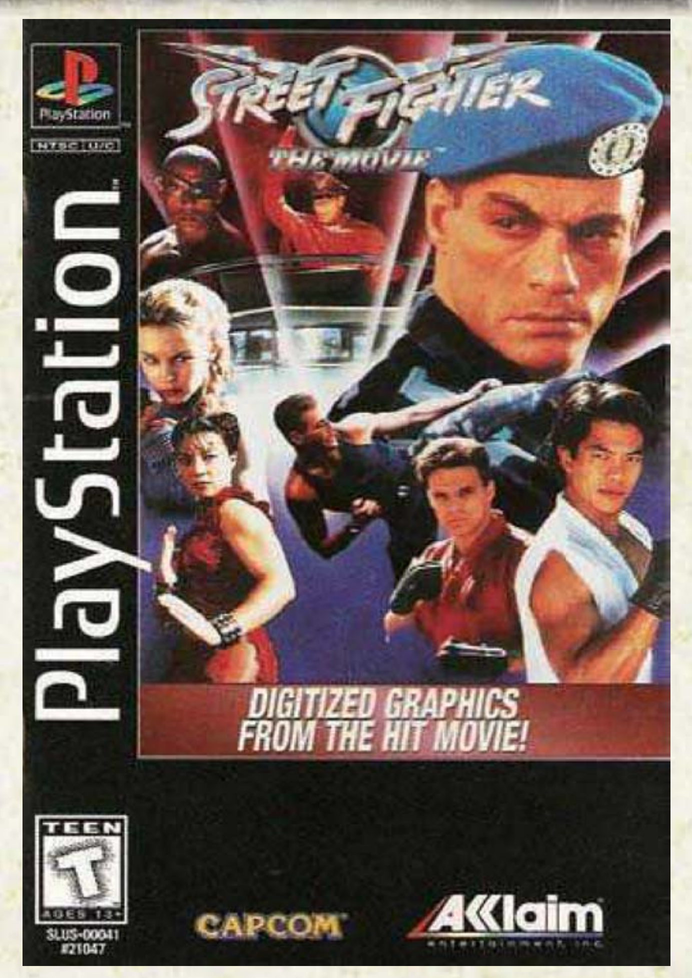
▲初代《圣剑传说》的美版封面。

其实不光是《圣剑传说》，即便是《沙加》，其美版还是用了“Final Fantasy Legend”的名字，还好，和《沙加》一样，《圣剑传说》的素质也相当高，没有为“最终幻想”的牌子抹黑，在之后的续作中，“最终幻想”这个名字终于从标题中去掉了，成为了Square下的又一大人气系列。

街头霸王电影版

真人拍摄格斗的失败尝试

1994年，Capcom首次将《街头霸王》电影化，影片由尚格云顿主演，以《超级街头霸王Ⅱ》为蓝本，虽然没能再现游戏中一招一式的生猛，但也别有一番风味，更关键的是，这些真人形象，也为《街头霸王》的游戏提供了全新的素材。当然，这个点子不是Capcom想的，而是美国一家做老虎机、赌博机等的电子厂商Incredible Technologies，去Capcom那要来了授权并开发制作。



▲除了街机，该作还出了 PS 和 SS 版，图为 PS 美版封面，直接用的电影原版海报。

真人扮演游戏在当时是非常新鲜的事物，由美国公司 Midway 出品的《致命格斗》（俗称《真人快打》），以实拍的人物和血腥的终结技，又恰好赶上 2D 对战游戏热潮，而成为了大潮中一个另类的作品。而《街头霸王电影版》公布后，则被普遍认为是融合了《街霸》与《致命格斗》两大人气系列的划时代之作。

事实证明，玩家太天真了——首先，《真人快打》非常吸引眼球的终结技系统，在 Capcom 那就通不过，把自家人气角色用各种残忍方法杀死的设定，不是哪个厂商都能接受的。而且流畅度是真人实拍格斗游戏的大瓶颈，以 Midway 的技术做出的《真人快打》都一直被帧数不足的问题的困扰，那么完全没有格斗游戏开发经验、甚至游戏开发经验都很匮乏的 Incredible Technologies 所做出来的，更是融合了操作别扭、动作生硬等各种问题。而且游戏的动作处理和打斗感极差，加上招式各种奇怪的 POSE 和动作，使游戏玩起来想当没劲。基本上是属于放进街机厅会很吸引眼球、但玩上一局就不想再碰的那种。

尽管不是 Capcom 本社制作，但毕竟也是 Capcom 授权的《街头霸王》，尽管此后系列 3D 化尝试《街头霸王 EX》也颇有黑历史风范，但跟《街头霸王 电影版》比，绝对是小巫见大巫了。


▲选人画面。



▲战斗开始前，角色都为动态出演，起码到这里来看，游戏还是很不错的。


▲实际游戏画面，古烈 VS 豪鬼，背景为电影中场景，豪鬼则为电影中并未登场角色。



生化危机 外传黑历史

在厂商篇中，我们曾专门说过《生化危机》的独占传说，而这里，则说游戏自身的黑历史。

首先是《枪下游魂》，原本 Capcom 作为第三方厂商就是希望和各家厂商搞好关系，比如这边承诺世嘉给 DC 独占《代号维罗妮卡》，那边就答应给 PS 直接对应光枪的《枪下游魂》——操纵游戏中角色拿着枪去战斗，和自己拿着光枪在游戏中战斗，其代入感是完全不同的，因此 PS 玩家便不再去理什么《代号维罗妮卡》的独占，而是一心期待起《枪下游魂》来。结果呢，《枪下



▲《枪下游魂》的过场动画，PS 时代的即时演算……



▲战斗画面，作为光枪游戏，准星和光枪不同步是个极为匪夷所思的设定。

游魂》带来一个完全无 CG 而靠即时演算来交代剧情的《生化》，这个时代我们大概可以说“即时演算做得好也不错啊”，但别忘了那是在 PS 平台——当然，再差的画面我们可以适应。游戏并没有像同期光枪游戏那样自动移动，而是《反恐》似的自动行走，可以前进后退，但也仅限于此，诸如跳射、甩枪等原作没有的操作这里自然也是没有的，游戏中走动时也是真实模拟来晃动的，虽然现在的《使命召唤》、《荣誉勋章》这些 FPS 都是这种设定，但当时给玩家们的感



▲《枪下游魂 2》，虽然更正了诸如准星调整的问题，但整体表现仍然不佳。

觉并不好，随着总动晃动加上视角的快速旋转，尤其让人不舒服。还有匪夷所思的设定就是，作为光枪游戏，该作的准星并非和光枪指向同步，还要特意调整位置……

虽然初代很糟糕，但因为这个概念实在是太吸引人，加上之前系列的正统作的素质又的确高，因此很多人都会买来看看到底是怎样，使得第一作《枪下游魂》在恶评中卖了 50 万，也激发了 Capcom 出续作的决心，于是 2 代也继续在玩家的一脸黑线和莫名的期待中来了。2 代首先是对应街机，然后移植了 PS2，机种进化总归是让人心存希望，但真玩的时候才会发现：进化真的一般般，画面远未达到 PS2 应有的表现，且视点继续晃，默认操作模式下的转身继续慢得无语，不过节奏还是比初代快了不少，但也仅限于此，家用机增加的两个模式则是一个太长，一个太无聊。

好在之后 Capcom 及时刹车，将 3 代改





▲ GBC 版的《生化危机》，战斗方式为按准划标上的射击点，支持面对复数敌人，按得正对还会一枪爆头。

成了《恐龙危机》，4代虽然又回归了打丧尸，但这次是高素质的回归，也终于避免系列整个黑历史化。

而 Capcom 还有一个执念，便是对掌机版《生化危机》的执着，作为掌机玩家笔者对此自然是很乐于见到，可问题是机能的不足是残酷的现实，GBA 的几个 FPS 的满屏马赛克就是例证。而 Capcom 则在 GBA 已经上市的情况下选择了 GBC……玩了的话，其实是能感觉到这款游戏的用心之处的，而战斗时切换为移动滑标对射击点也算有创意，而且还支持复数敌人，游戏各方面都能看出用心制作，然而毕竟《生化危机》毕竟原本是 3D 的……而此后的 NDS 版作为 10 周年的纪念移植作素质尚可，类似一闪的设定更让让玩家用小刀通关成为了可能，其后 3DS 的两作《佣兵》和《启示录》更是表现出色——然而说到这里还是引出了黑历史：当初 PSP 平台那个《生化危机》呢？



▲已然成为黑历史的 PSP 版《生化危机》。

口袋妖怪 红·绿

初代黑历史



▲铁甲暴龙。



▲铁甲暴龙在初代游戏中的形象。



▲《钻石·珍珠》那引起无数猜测的豪宅口袋妖怪雕像，也是铁甲暴龙。

作为怪物级系列《口袋妖怪》的开篇之作，《红·绿》至今仍为众多玩家津津乐道，因此越来越多的黑历史也都被挖掘出来。诸如隐藏的梦幻这类我们早就提过的、能用金手指开启与大木博士对战这种真假未定的，以及紫苑镇 BGM 吓死 N 多小孩这种纯粹扯淡的，便都不收录其中，而是挑选一些以前没说过的。

在游戏制作中，第一个被设计出来的口袋妖怪是铁甲暴龙，这个后来也被增田顺一证实过，因此我们在初代、二代中，陆上类精灵的图标以及雕像就都是铁甲暴龙的形象，也就不足为奇了。甚至到四代，这个 Q 版铁甲暴龙的形象也还在使用，而替身本身其实也是按照铁甲暴龙来设计的玩偶——归根结底，还是在开发游戏时，Gamefreak 在解决了第一个口袋妖怪形象设计后，便大量应用于游戏中的缘故。

而在代表吉祥物上，之所以皮卡丘能后来居上取代皮皮，是玩家投票的结果，官方当时还特意去研究为什么原本设定的吉祥物会落败？最终得出的结论是：粉色的皮皮过于女孩向，对于小男孩们来说这样粉粉软软的东西并不够有足够的吸引力，相反可爱胖乎乎、叫起来底气十足的皮卡丘的接受面更大。所以，皮卡丘取代皮皮的根本胜出原因，是皮卡丘的造型更加全性别向。



▲皮皮与皮卡丘。

使命召唤

来自《荣誉勋章》的拯救

不论你是否对打枪游戏有爱，《使命召唤》这个名字都应该会很熟悉，高素质带来的是每作动辄千万百万的惊人销量，而在这个系列的第一作最早在开发中时，却曾经一度被动视打算外包给别的工作室。

把时间调回到2003年，在FPS领域，二战是非常热门的题材，此前曾发行过id Software制作的《攻占德军总部》的动视，此次成立了临时小组，启动了名为《使命召唤》的计划，打算自家开发二战题材的FPS。结果到实际开发中才发现，开发难度比想象得要高很多，二战资料收集、如何与各种同类游戏差异化等一系列问题，都不是目前的临时小组能搞定的。无奈之下，动视决定把这个项目外包出去。

而就在这时，动视也从EA那完成了对制作《荣誉勋章》的IW工作室（Infinity Ward）的收购，但只收购来工作室，并未把《荣誉勋章》这个已经拥有相当市场和口碑现成二战题材FPS给一并买来。不过这不重要，重要的是做《荣誉勋章》的那些人来了！到了动视后，IW工作室的制作人们非常需要一款新作来向新东家证明其开发实力，这个时候，他们相中了在到处找外包的、同为二战FPS题材的《使命召唤》。动视当然知道这个工作室开发二战FPS的实力，不仅当即应允，更将此前制作《攻占德军总部》的引擎加以改良强化后提供给IW，IW则回报以当初制作《荣誉勋章》的开发热情，并以《荣誉勋章》时收集整理的二战战例资料，来为《使命召唤》设计流程，还加入比开发《荣誉勋章》时更加大胆的想法：如增加战争的残酷性，以电影处理的方式推进剧情等。而动视方面也一直关注着游戏的开发进程，对大多数想法提议都给予肯定和支持，一些暂时无法实现的如回掷手雷等设定则留作以后实现，对于诸如不加入驾驶战车的提案则直接提出反对，毕竟这是趋势……

总之，第一作《使命召唤》在IW努力和动视的关注下诞生了，虽然IW增加了大量变革以实现与《荣誉勋章》的差别化，但有些场景还是看得出《荣誉勋章》的影子，不过动视倒也没再苛求，毕竟把一个濒临荒废的项目做成这样已经很不错了，更关键的，是这一作获得了成功。之后动视开始尝试向其他平台移动，其中2004年的N-gage版更成为了系列与掌机平台的第一次结缘。

这次合作带来的，便是《使命召唤》这个响亮品牌的问世，接着便很快跻身于动视旗下第一大作。然而游戏热卖之后，两个负责人却发现动视并未付给相应的分红，而4代以后改由和Treyarch交替开发自己辛苦打造的品牌更加令IW工作室不满。积怨终于在2010年爆发，动视指责IW参加EA的会议违反了合同，而IW则指责动视不兑现承诺的分红，结果以两个负责人Jason West和Vince Zampella被动视辞退为起点，IW近半数员工纷纷辞职加入到两个老上司新成立的公司中，这便是2010年业界著名的大地震。不过动视也已有准备，一方面通过高薪留住原工作室员工并着手进行重组，一方面也让更多的工作室参与进《使命召唤》的制作，将这个系列继续的一线FPS地位延续下来。



▲由原《荣誉勋章》小组打造、动视提供了《攻占德军总部》强化引擎，《使命召唤》不仅起死复生，还迅速在同类中成为佼佼者。

真·三国无双DS

一延再延中诞生的黑历史·NDS篇

从某种意义上说，“《无双》系列”将一部完整游戏拆成正传和猛将传的做法本身就够“黑历史”，此外如敌大将从据点逃跑、被扔入据点无法脱出、本该行进到脱出目标的我方友军满地图乱跑就是不脱出等游戏BUG，也都是洋洋洒洒的黑历史，而这里我们要说的，则是系列中的黑历史之作——《真·三国无双DS》。

话说在2004年NDS和PSP公布以前，强调一骑当千的《无双》想要登陆掌机是难以想象的，好在两大主机的发售给了Koei一个在掌机平台尝试的机会，于是在2004年的E3上，两部主机展出时，Koei为PSP和NDS各送上一款《真·三国无双》。其中的PSP版如约而至，而NDS版则始终如雾里观花，每次公布都依旧是那个完全看不出所以然的影像和标题图。等到了秋天，不光PSP的第二款《无双》——《激·战国无双》都公布了，连GBA上都有《真·三国无双》，虽然人少画面2D，但却贵在设计独特而创意出色，于是在这年的任天堂秋季发布会上，Koei也终于公布了NDS版《真·三国无双》的画面，从已公布的来看，画面风格继承了GBA的2D风格，系统则保留了大受好评的能力轮盘系统，上屏是依然GBA Q版风格但同屏人数明显增多，更难能可贵的，是下屏还是完整的四代的黄巾之战的地图——现在看可能没什么，但在当时，掌机的《无双》还都是走格子的，而这个完整的地图很可能意味着，这款NDS版的是完整的地图而非走格子……

然后，又进入了沉寂：2006年、2006年E3、2006年TGS及任天堂发布会……那以后甚至连早先那纯吊胃口的预告片都没了，就像一款压根就没公布过的游戏一般。意外的是在2007年年初，这款游戏竟然忽然公布了大量消息！而后经过一次小延期后便于4月上市。尽管这一手玩家有些措手不及，但原先的期待并没有任何关系，起码和2005年秋季发布会公布的那款有完整地图的《真·三国无双DS》没任何关系——继续走格子也就算了，起码用GBA版的造型做个PSP《二度进化》那样的也行，可惜都没有，能选的角色只有三个，其他武将被作为卡片放在地图上消极防卫，而无双武将们的技能也都各种匪夷所思的魔法系，别说跟正统的《无双》比，就是跟后来3DS上小厂的《三国志弹珠台》比都差了一大截，还有画面糟糕甚至动作拖慢等各种不足……因为这个和后来的《战国无双KATANA》，Koei没法不被玩家质疑对任天堂的诚意，其实后者充其量算是Koei没搞明白体感到底该怎么玩，但《真·三国无双DS》的最终成品，那就简直是匪夷所思了，足以成为《真·三国无双》乃至整个“《无双》系列”的黑历史。



▲最早公布没有任何实质内容的预告片。



▲2005秋季发布会公布的实机画面，让人浮想联翩。



▲实际游戏就是这样了。

尽管如此，该作从公布到最终的变化却也影响深远，比如公布时被认为是通过触摸功能切换而实现多武将操作的功能，便在后来大受好评的《战国无双 编年史》得以实现；而正式版的原本继承自《激·战国无双》术符系统的妨碍技能，也在《编年史》中发展成为了战技系统，本作中安置卡片把守战略要地的设定，也都灵活地融入进四人制的“《编年史》系列”的战略要素中。某种方面来说，《真·三国无双DS》虽然是系列不折不扣的黑历史，但在偏向战略性的《无双》游戏中，还是有一定的启发和承上启下意义的。

火爆狂飙 统治者

消失的车祸模式

《火爆狂飙》正如其名，是一款追求狂飙刺激感的赛车游戏，和中规中矩的《山脊赛车》、追求真实的《GT 赛车》以及各种欢乐的《马里奥赛车》等皆有不同，没有任何讲究和规则，只有随意飙车的爽快，即使把别人的车撞翻撞烂也没关系，自己的车爆了同样没事，爽了就好！虽然看着挺负能量，但这毕竟是游戏，拯救世界除暴安良是种玩法，《横行霸道》中那般亦是种别样的乐趣。

而为了体现这种黑色幽默的暴力爽快感，EA 还特意为游戏准备了一个车祸模式——以车流量极大的路段为目标，驾车冲过去寻找最合适的地点，来造成最大规模的连锁车祸，由于这个模式简短精彩，因此和主模式一样大受好评。在 2005 年专门为 PSP 和 NDS 这两个掌机平台打造的《火爆狂飙 传奇》中，该模式短小精悍的游戏体验，与掌机随时随地游戏的定位异常相得益彰，其中 PSP 版大卖出了 80 万的销量，为 2005 年萎靡的 PSP 市场注入了强心剂；而 NDS 版虽然因为机能关系导致画面不尽人意，但也有 18 万的最终销量。

但是从 2007 年的《火爆狂飙 统治者》开始，车祸模式就不再出现了，无论是 PS2 版还是 PSP 版，都没有了车祸模式。有传言说是因为受到了 FBI 的施压，原因倒不是没规则乱飙车，而是这个车祸模式对于恐怖分子来说，简直是个活教材，现实中真被恐怖分子学去，在车辆密集的路口来这么一撞再爆一下，那可比一般的人肉炸弹的破坏力大多了。



▲《火爆狂飙 冲撞》，没有了之前作品中的画面冲击，玩起来倒更像是强调恶趣味的小制作手游。

不过这个传言也始终只是停留在传言的阶段，FBI 自然是不会表态，而 EA 则称是制作组人手有限，正在全力制作《火爆狂飙 天堂》，所以就没加上这个模式。然而在《天堂》中，这个短小但恶趣味十足的模式还是没出现。

直到 2011 年，在 PSN 和 Xbox LIVE 上配信的系列最新作《火爆狂飙 冲撞》以俯视角来专门演绎车祸模式，该模式才得以回归，并加上了对车祸周边商铺的破坏。尽管俯视点和取消飙车模式被玩家质疑为恶趣味小制作，但毕竟车祸模式还是回归了，只是玩起来很难有传统 3D 版来得有冲击力了……

▶NDS 版与 PSP 版的《火爆狂飙 传奇》，在车流量大的路段撞毁大车是制造严重连环撞车事故的关键。





GT 赛车 携带版

一延再延中诞生的黑历史·PSP 篇

NDS 有《真·三国无双 DS》一拖再拖，而 PSP 这边则有《GT 赛车 携带版》一延再延，所以我们给两部游戏用了同样的标题口号。下面来说游戏。

在2004年E3上PSP公布时，一同公布的《GT赛车》让人充满了神往：不仅有图有真相，而且还有相关的限定主机甚至特别的UMD，并且有确定的发售日期：2005年3月25日。然后到PSP发售后便没了消息……直到2009年，游戏才在此公布，好在游戏的画面强到让人惊叹，便也不去计较这从公布到发售的这长达5年的等待了。

无论是公布的预告片，还是官方公布的高清图，都让人感觉，这是一款超越PSP机能的游戏，在对PSP《GT赛车》的一片赞美中，尽管有老玩家发觉这根本不可能是PSP能达到的效果，但很快便被湮没在如潮的叫好和“媲美家用机”、“超越家用机”等醒目的标题中了。

结果游戏实际出了才发现，那些公布时候的强到难以想象的画面，的确是CG。而实际的游戏画面不用说去跟家用机的《GT赛车》比，就是在PSP平台上，和随后SCEE的《机车风暴》也是差得天差地别，且不说画面的锯齿和别扭的光影，单单是久违两个世代的贴图裂缝和雪花点这些贴图问题，便已能看出这款游戏的赶工程度有多重。好在“《GT赛车》系列”本身的真实手感没有缩水，一定程度上冲淡了玩家对宣传画面和真实画面的落差。



▲系列一直引以为豪的画面，在PSP版中不复存在，除了建模粗糙，时不时还会出现贴图问题。

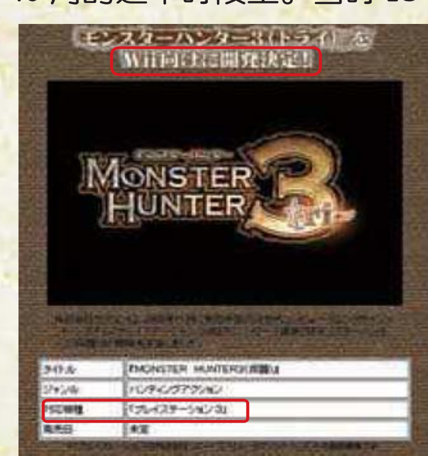
说起来，山内一典开发《GT赛车》本来就以慢著称，动辄三年五载是常有的事。而当PS3的开发被提上议程时，久多良木健更是让SCE全部资源都投入到PS3的开发上去，于是包括山内一典在内的制作人们，便都放下了进行中的PSP游戏开发，转而去开发PS3版了。直到2007年久多良木健以退休名义卸任、平井一夫接管SCE，对PSP才重新重视起来。2009年初，SCE全球工作室总裁吉田修平在承认忽略PSP后并承诺改变现状，PSP这个《GT赛车》的项目才被重提，并于10月份上市。

其实，如果从轮胎抓地感、车辆差异、赛道这方方面面的表现，以及近300万的销量，该作还都对得起“GT赛车”这个索尼第一方品牌，然而宣传片和实际画面的巨大落差、尤其是体现态度问题的贴图裂缝这些，以及删除了生涯模式，加上长达4年半的跳票，也足以让该作成为系列中的黑历史了。

怪物猎人3 转移平台的那一瞬间

《怪物猎人》原本是PS2上名不见经传的二线之作，但在移植PSP平台后却因为共斗狩猎的类型特别适合掌机而火了起来，PSP也因此得以重生。基于两方的良好合作，Capcom于2006年5月公布了系列新作《怪物猎人3》，并将平台指定为PS3。然而次年10月，Capcom突然宣布了《怪物猎人3》的正式消息，并宣布，3代登陆Wii平台。

Capcom和索尼在“《怪物猎人携带版》系列”上原本合作密切，但PS3版突然叫停、而转向Wii平台，这无疑是一个震惊业界消息，因为此时《怪物猎人》已经具有影响业界的实力了，而更让人想不到的是，当3DS发售后，确定于掌机上开发的《怪物猎人3G》也是3DS而没有PSP和后续PSV的份……这些今天都还被很多玩家猜想的个中原因，其实答案很可能就隐藏在2006年5月到2007年10月的这个时段里。当时LU的好友在宣布改平台时恰到好处地截下了这弥足珍贵的一张图：在确定登陆Wii的同时，下边机种PS3还没来得及改……



电子游戏黑历史

口袋妖怪 心金·灵银

心惊肉跳的正版 BUG

神奈 憶雪様

いつもポケットモンスターオフィシャルサイトを
ご利用いただきありがとうございます。

お問合わせいただきました件についてですが、
ご心配をおかけしており申し訳ございません。
詳細については、任天堂お客様ご相談室にて承らせていただきます。

大変お手数をおかけいたしますが、
改めてお問合わせいただけますようお願いいたします。

○任天堂お客様ご相談窓口（平日9:00?17:00）
「ポケモンのゲームサポート担当」宛
　　0570-011-120（ナビダイヤル）
　　075-662-9611（PHS?IP電話の場合）

○任天堂株式会社　オンラインお客様ご相談窓口
https://secure.nintendo.co.jp/n10/support/index.html

▲当时官方对玩家反映的黑屏 BUG 问题的回复。

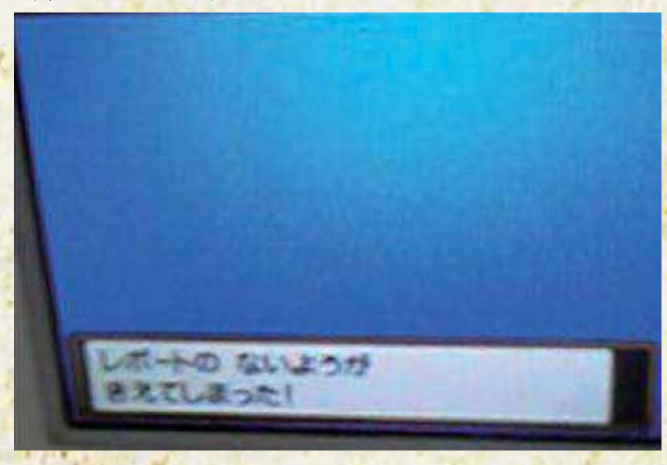
写到这里大家可能会发现，本文几乎没有提及 BUG 上的黑历史，像 NDS 上有“死机工作室”之称的《莉兹工作室》、BUG 多到足以让玩家从粉转黑的 PSV《刺客信条 解放》，虽然让玩家备受折磨，但最坏大不了砍了存档重来。而《口袋妖怪 心金·灵银》的这个存档，却没这么简单。

《口袋妖怪 心金·灵银》在游戏品质上的表现没得说，其华丽的画面和悦耳的音乐都让玩家对 NDS 的机能有了全新的认识，更告诉玩家重制版和复刻版的区别。而依托于经典的《金·银》原版，也让这款重制版受到了新老玩家的欢迎。

然而这么一款看似无可挑剔的作品，却有让玩家心惊肉跳的 BUG，读档黑屏就是其中之一。好在这个 BUG 的触发原因之一就是休眠待机，只要不在游戏中待机即可回避，虽然早先官方的邮件回复无甚实质内容，但随后还是给了玩家去客服中心解决的建议。

比起官方还算能修复的黑屏，存档丢失就更让人害怕了，当某次开机出现“レポ－トの ないようが きえてしまった”的蓝屏提示时，便意味着游戏的存档浮云了，运气好的话顶多丢游戏这几十个小时存档，如果连同之前从其他版本甚至三世代培养的精灵以及各种配送精灵一块跟着存档丢失，那对于老玩家可真的是欲哭无泪了。而且和以往烧录卡、模拟器玩家饱受 BUG 折磨不同，这次真正受不了的是正版玩家——模拟器或烧录卡还可以随时备份存档，而正版一旦触发完全无解。

当时官方对于《心金·灵银》的这些恶性 BUG 没有任何声明，好在网络时代资讯发达，当有人中招后，更多玩家则是如笔者这样以完成游戏内容后便将精灵传到《钻石·珍珠》或《白金》的做法来以防万一。而从《X·Y》开始，Gamefreak 终于使用到了网络配送补丁修复 BUG 的应用，且反应处理速度都想当快速。尽管如此，还是希望也《Ω 红宝石·α 蓝宝石》中别再出现这种让人想想都后怕的恶性 BUG 吧。



▲实机拍摄的《心金》存档丢失提示视频截图，因为中招人少而分享中招遭遇的更少，所以此图虽然模糊但也算珍贵。

至此，本篇黑历史专题就结束了。当然，游戏产业从诞生至今，其黑历史远不是我们这三十多页能说完的，甚至早年一些黑历史因为主机认知度太低所以干脆都没提，因此也只能再次请篇幅君前来挡箭了：篇幅所限，敬请谅解。纵观这些黑历史，厂商和大多数游戏相关的大多是玩家们茶余饭后的谈资，然而那种让玩家或诟病或心惊肉跳的 BUG 类，还是越少越好——不知道当下一个 10 年到来时，电子游戏领域又会诞生出多少黑历史呢？

文 虫无兮 美编 Juxi

2014年8月，由日本手游公司Gree所发布的一款名叫《Cubic Tour》的免费益智游戏在安卓和苹果两个平台同时上架。十天后，这款游戏下载量突破了150万，Gree宣布这一消息的同时，也确定要带着这款游戏参加2014东京游戏展（以下简称TGS），并在展台上安排了一场相关的演讲，足以见得对这款游戏的重视。此次TGS上，小编有幸采访了《Cubic Tour》的制作人，令人惊讶的是，这位制作人不仅是“90后”，还是来自中国的重庆妹子。下面就让我们一起来认识《Cubic Tour》及其幕后功臣——叶若伊。

小方块的登天之旅

《Cubic Tour》制作人专访

CUBICTOUR

★PLANNING: RUOYI YE・PROGRAMING: HIROKI KAMOBAYASHI★
★GRAPHICS: TAKESHI WATANABE & SHINJI SETO★
★SOUND: TAKESHI YAMAGAMI★

——有请叶小姐先介绍一下《Cubic Tour》吧，这款游戏可能对于国内的大部分读者来说还是会有些陌生。

叶若伊（后文简称“叶”）： 好的。《Cubic Tour》目前还没有中文翻译，在全世界都是用同一个名字。这款游戏是由日本的Gree所发布的，不过在国内由于和某著名空调厂商是同一个名字，所以是以Wright Flyer Studios的名义发行。游戏于8月28日在Google Play和App Store同时上架，在iOS平台拿到了包括中国在内150多个国家的首页推荐；安卓平台方面，本作在许多国家也同样获得了首页游戏推荐，中国则因为没有Google Play所以没有办法。上架15天后下载量就超过了200万，其中看到了许多中国玩家的评论，让我心里特别高兴。

——第一次接触到这款游戏的时候我有点迷糊，在星空的背景下，有个立方体的东西在慢慢升上去，但又不是每条线上都有关卡。其实这里面有包含什么寓意吗?

叶： 游戏名叫“Cubic Tour”，Cubic就是指这个游

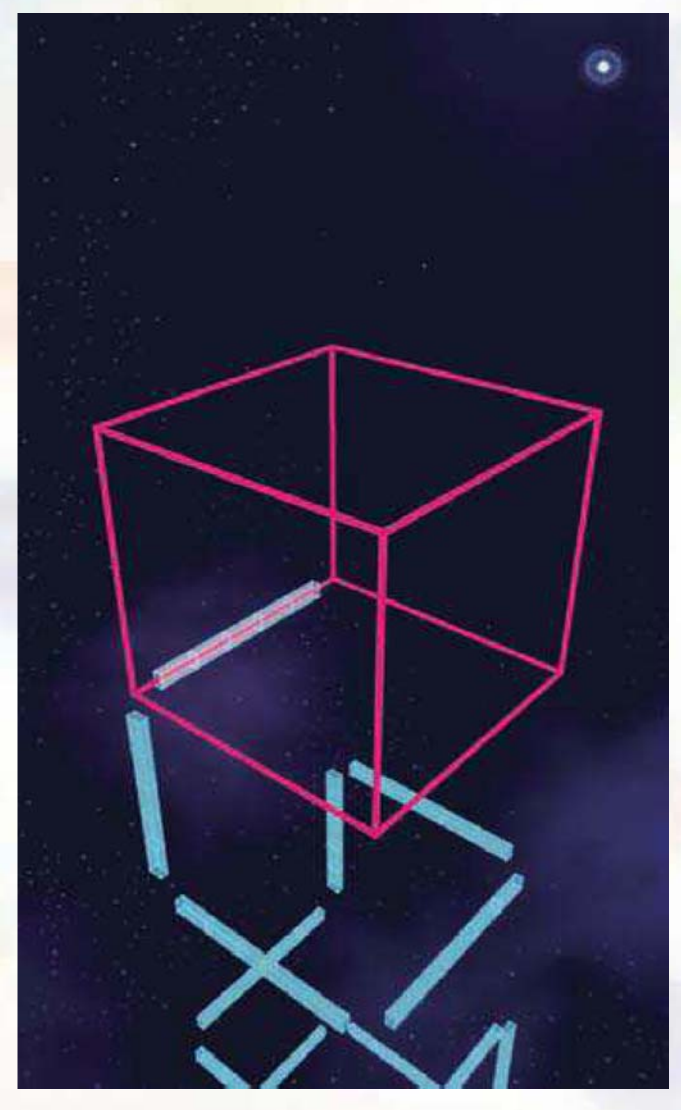
戏的核心部分的这些立方体，所以一开始会看到粉红色的立方体的一个框架，随着游戏进行它会不停地一层层往上爬，这是它在做一个旅行的意思。关卡之所以总是缺了一根，是因为它是沿着立方体的边缘螺旋向上爬的，如果每条边都走齐了就没有办法往上走了。所以都是每一层走三条边，然后往上走，再走三条边这样，最后走成一个立方体的塔。

——就是有一种通天塔的感觉。

叶：对对。完成关卡时，会根据通关时间，关卡的一部分会发光，如果以满分完成的话关卡整体会发出蓝光，这也是希望玩家最后能够做出一个蓝色的通天塔的设计。

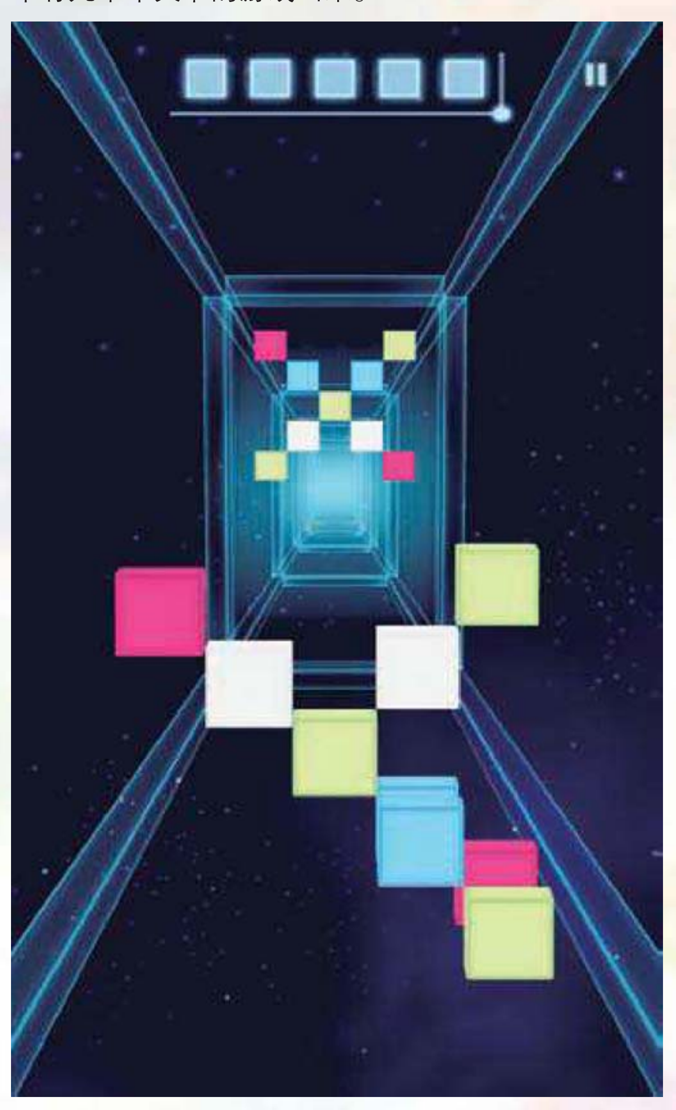
——像我有点强迫症的，看到关卡有一部分未完成，就会一直在那里反复尝试。

叶：欢迎处女座的朋友们满分通关（笑）。



——当初是什么东西给了你灵感来做出这款游戏呢？

叶：当时是公司有个比赛，不管什么职位的人都可以提企划，然后去做游戏的一个模拟核心部分。当时我就想着做个企划，但是不要做一般的、比如RPG那一类的游戏，觉得那个大家都差不多，想着做一些新鲜的不一样的东西。而且我是外国人，我觉得要发挥特长，做一些比较全球化的东西出来。提到全球化，那就是要世界共通的，比如数学这一类，不需要用到语言。接着我又想到小学时，我们经常做的那个立方体各个面的投影图的练习，觉得挺有意思，需要从3D去想2D的东西，我就从那个上面获取了灵感。因为投影只是形状，我便在里面又加了颜色，使它的变化更加复杂，然后就可以做一个有几十个关卡的游戏出来。



——确实，除了几何和颜色以外，这游戏还很考验空间想象力，后来很多个方块堆在一起都有点手忙脚乱了。

叶：当时就想玩这款游戏不仅仅是玩，还能顺便锻炼一下这方面能力，到时数学分数能够提高一点不是挺好的吗（笑）。

——这个倒是可以给国内的小孩子提供一个借口：“妈妈我想玩这个游戏，还可以锻炼呢。”（笑）

叶：顺便一提，这个游戏在APP Store上的分类是益智类游戏和教育类游戏，在教育类游戏里基本上所有国家都是排名第一（笑）。

——那必须的，一般教育类游戏很少能找到这么老少皆宜又有趣味性的。现在有许多手游上架后会考虑向其他平台移植，那么这款游戏接下来有没有这方面的打算呢？

叶：说实话，现在还没有这方面的打算。如果有合作的机会的话，我也希望能够在别的平台上发布。

——有没有关于这款游戏的续作，或者下一款游戏的设想呢？



叶：当时参加公司比赛的时候，其实我一共写了三个企划。三个企划评价都非常好，只是说这个比较好做出来，然后也比较容易理解，就先推出了。这之后会看看其他企划要不要也做出来，或者再做新的企划，因为我这个人奇怪点子还是比较多的。

——能够大致透露一下其他两个企划是什么样子的吗？

叶：一个是操作比较奇怪的射击类游戏，另一个是像《Flappy Bird》那样看起来特别简单，死起来特别快的游戏。

——这款游戏背后的制作团队大概是怎样的规模？

叶：我们这游戏其实人特别少，一开始参加比赛就只有两个人，我是做企划的，然后我同时做一些设计，另外一个就是程序员。大概就是我们两个一直做，做了两个月过后，找了3D设计师帮忙做了一下图，公司做音效的人帮忙做了一下音效。大概就这么几个人了。

——那确实是跟《Flappy Bird》一样，低投入大回报呢。



——作为一名来自中国的女性，能够做出这样的一款游戏，相信很多读者都会对你的经历感兴趣，这里能不能简单跟我们透露一下呢？

叶：好的。我是91年生，属于90后。老家是重庆，后来去了北京大学国际关系学院学国际政治，大三的时候在日本早稻田大学交换了一年。后来之所以会进手机游戏这个业界，其实也蛮多机缘巧合。第一是我小时候还蛮喜欢日本动漫这一类的，所以对ACG还是比较感兴趣。但是之前也没有想过自己会来做游戏。主要是当时找工作的时候，正好有个前辈在这边的公司工作，他就说我们公司给年轻人的机会比较多，气氛也不像传统的日本企业，而且日本这边ACG比较强，做这些比较能学到东西。我确实是比较想做这种需要创意的工作，虽然我的专业和这个没什么关系，但是想着日本的公司也不挑专业，那倒不如借这个机会到日本的游戏公司，学学怎么做这些创意方面的东西，然后就过来了，是去年十月份进的公司。

——那进公司到现在还不满一年。

叶：对。还差一个月吧（笑）。

——进公司第一年就可以做出这种成绩，确实是十分骄人。

叶：真的是。周围的人给我很多帮助，从日本的同事那边也学到很多，还有就是身边的家人朋友的支持吧。中国网民也贡献了很多，他们的下载量占据了总体的20%～30%。

——刚刚有听你提到说其实你并不算是一名玩家，也就是说，除了工作之外，平时完全不会接触游戏吗？

叶：我自问不算玩家，但是在女生当中算是游戏玩得比较多的吧。我会玩3DS，平时也会玩玩手机游戏。3DS平台的话，我会玩《马里奥》和《逆转裁判》那一类的游戏，手机游戏则喜欢设计感比较强的独立制作游戏，所以我这个游戏有点那方面的感觉。

——这次参加TGS有什么样的体会？有没有对哪个展台的游戏比较感兴趣？

叶：我这次是第一次参加TGS。最关心的一个不是游戏，而是技术相关的。Oculus那边想去看一看，就是那个3D的头戴显示器。那个我觉得不仅是游戏，应该以后在很多领域都会应用，所以比较有意思。游戏方面的话，因为我本身很喜欢Capcom的“《逆转裁判》系列”，所以对那边比较在意。

——那就不耽误你去逛展台的时间了。今天很谢谢你接受采访，希望今后能做出更多的话题作品。

叶：好的。以后也希望各位多多指教。



新作拼盘

另一个游戏业界的冒险！



PSV	RPG	角色扮演
神次次元游戏 海王星重生3 V世纪		
神次次元ゲイム ネプテューヌRe；Birth3 V CENTURY		
Compile Heart	日版	预定2014年12月18日

继“《海王星》系列”正统RPG的前两作重制登陆PSV之后，第三作《神次元游戏 海王星V》也顺理成章般地来到PSV平台，老规矩在标题中夹杂一个“次”字，就成了本作的全新标题。本作的故事讲述了犯罪神玛吉控奴被击倒数年后，游戏业界保持着和平而幸福的日常，女神们也都悠闲地过着日子。但Planeptune的守护女神涅普图努却又搞出了一些小小的麻烦，导致自己被送到了异次元的世界中。异世界看起来就仿佛是1980年代的游戏业界，但正遭受着神秘组织“七贤人”的威胁。为了回到自己的世界，也为了拯救另一个游戏业界，涅普图努又开始了她新的冒险。

本作在原PS3版的故事基础上追加了全新的剧情，从游戏的开篇起玩家就能感受到剧情上的细节变动，并能一直品味到最后。当然各个章节的重要剧情也经过了大量追加和充实，游戏通关后还准备了特殊章节以便玩家继续挑战。即使是玩过原PS3版的老玩家，也能快乐地投入到这款作品之中。战斗系统采用了系列玩家所熟悉的“角色回合制”，场上角色按照速度决定统一的行动顺序，在自己的行动回合中，角色可以在一定范围内自由移动，然后利用不同效果范围的攻击方式或必杀技对敌人进行攻击。在这种战斗系统中，角色的站位和微调攻击范围都非常重要，可以说是将战棋游戏的系统融入了RPG的战斗之中。

（文：白菜）

▶对于玛吉控奴，我就想说四个字——阴魂不散。

◀妹妹们本作继续参战！

▼新角色噗露露特是另一个游戏业界的守护女神，同时也是本作的另一位主人公。平时一副懒洋洋的悠闲样子，但女神化后就会变成抖S的女王属性女神。



▶噗露露特平时是善良而人畜无爱的好妹子，可惜就是没有女神化之后的记忆……



在全3D的世界大吃特吃！



3DS | ACT 动作

吃豆人世界2

パックワールド2

BNGI | 日版 | 预定2014年12月4日

继今年6月问世的《吃豆人世界》新作获得好评后，BNGI趁热打铁公布了续作，3DS版将先于家用机版6天发售，内容也完全不同。

2代将采用全3D的形式展现动画版的世界，庞大的场景中有众多隐藏区域和收集要素。战斗的核心依旧是“吃”，吃豆人先生能将敌人一口吞下，而连续吞吃可以形成持续浮空的效果。本作还新增了操纵同伴——希莉和斯派拉尔的关卡，他们会使用特殊武器展开攻击。通过吃下各种浆果后，吃豆人先生能够获得不同的强化变身效果。本作追加了巨大化吃豆人、金刚吃豆人、橡胶吃豆人等全新形态，令变身种类增加到8种，每种变身都有2～3招不同的特技。在关卡中还会遇到高速移动的小怪物“Fuzbitz”，将它掉落的曲奇逐一捡起就能完成此类支线事件。

（文：苍穹）

◀新增的“橡胶吃豆人”外观很像吃豆人最初的形态。



▲完全3D化后，角色的表情也更加丰富和生动。



▲操纵希莉乘坐飞行滑板、迎战强大的BOSS。

萌妹在手，天下我有！



PSV | SLG 模拟・战略

战极姬5 斩断战祸的霸王系谱

战极姬5～战禍断つ覇王の系譜～

SystemSoft Alpha | 日版 | 预定2014年12月11日

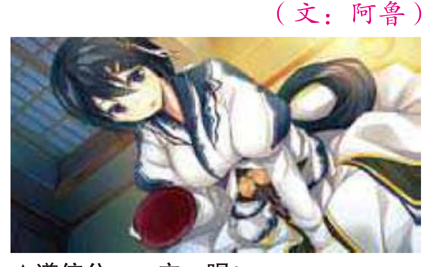
本作是以娘化战国武将为卖点的“《战极姬》系列”最新作，玩家将化身为主人公天城飒马，与战国时代各大名家的军师一同完成统一天下的大任。织田信长、武田信玄等战国武将均化身为美少女，玩家在攻城掠地的同时还可以与她们发展恋情，来个江山美人双丰收。

5代共收录了85名可攻略的女主角，PSV版在收录原版的“织田家”、“武田家”、“上杉家”等9个著名大名的剧本外，还新增了“真田家”这个全新的剧本，前作中可从60位大名中选择其一进行游戏的“群雄模式”也继承了下来。本作对应日本全国地图，利用PSV的触屏可更直观地完成移动、扩缩等操作。另外，“代官”系统、兵种特征、天气变化等也追加了全新要素，让游戏过程更具策略性。PSV版中不但收录了超过200张精美CG，合战时美少女武将们受到攻击后还会出现破甲的插图，这些精美的图片也都能在鉴赏模式中全屏欣赏。

（文：阿鲁）



▲战斗时的排兵布阵很重要。



▲谦信公……主，喝！



▲天气、兵种、士气等要素都对战斗结果有很大的影响。

更大规模的巨人狩猎！



光盘视频收录 POCKET HALO

3DS	ACT	动作
进击的巨人 人类最后之翼 连锁		
进击の巨人～人类最后の翼～CHAIN		
Spike Chunsoft	日版	预定2014年12月4日

2013年底发售的《进击的巨人 人类最后之翼》取得了不错的销量，时隔一年，其加强版也来到了各位玩家面前。本作的最大特色就是加入了网络对战，玩家无需走出家门就能和远方的小伙伴一起齐心协力讨伐巨人。等级、讨伐数和称号等都会显示在网络排行榜上，玩家可以随时查看自己的排名。当然，单机内容方面也有了不小的强化，新角色、新装备和新服装等自是必不可少，而新动作的导入则大大丰富了游戏的玩法，像是中距离攻击的“刀身投掷”、在巨人或墙壁上攀附、持枪行走和巨人化后的投技，让游戏更有原作中那种对抗巨大生物的临场感。

本作新对应扩张滑杆，让尚未购入New 3DS的玩家也能更好地体验游戏。前作玩家可以在游戏发售后直接于e商店购买2000日元的升级补丁，在继承存档的基础上体验本作的乐趣。（文：虫无兮）



▲“护卫马车”是本作新增的任务类型，要从巨人的手中守护好马车。



▲攀附在墙上可以使用道具，同时也更有利于观察。



▲新增的墙壁行走不仅炫酷，相信还可以减少气缸的消耗。

光盘视频收录 POCKET HALO

冒险于光蝶起舞的神秘异世界



PSV	RPG	角色扮演・迷宫探索
剑之街的异邦人 黑之宫殿		
剑の街の异邦人 ～黑の宫殿～		
Experience	日版	预定2015年1月22日

本作由开发过《迷宫×血统》、《恶魔之眼》等迷宫RPG的Muramasa小组打造，在X360版的《白之王宫》发售半年后，PSV版的《黑之宫殿》才姗姗来迟。

游戏沿用了《圆桌的学徒》的世界观，主角所乘坐的飞机因不明原因进入了异世界，如果想要返回自己的世界，就必须击败凶暴的“血统种”、收集“纯血晶”。系统方面非常正统，玩家可以自由创建角色，选择其种族、职业。不同种族拥有各异的才能，诸如鉴定道具、侦查魔物、解开宝箱机关等。每名角色都拥有转职的机会，虽然转职后等级减半，但可以保留先前职业的特技。本作的一大特色系统是可以消耗士气槽埋伏在特定场所，从而对运送宝箱的魔物展开伏击。迷宫还有各种各样的限制，诸如不能使用特技、无法咏唱魔法等。

PSV版特有排行榜机能，官方会针对玩家通关等级、时间，稀有道具强化程度等40余种项目分列排名。此外部分BOSS、通关后的追加迷宫以及其中的怪物等，也会与先前发售的《白之王宫》有所不同。（文：苍穹）



▲每名角色最多进行5次转职，这也是培养强大战斗力的关键。



▲战斗队伍以6名角色组成，由塚本洋子绘制的肖像非常精美。



▲在战斗中消耗士气槽可发动“神气技”，能起到逆转乾坤的作用。

用自行车竞速记录的夏日热血与青春！



3DS | AVG | 文字冒险

飙速宅男 通向明日的高回转

弱虫ペダル 明日への高回转

BNGI | 日版 | 预定2015年1月29日

继广受好评的漫画原作《飙速宅男》于今年10月动画化后，该作也将以完全原创的剧本和全语音收录的形式游戏化登陆3DS平台。本作讲述了IH举办后的夏天，总北高校和箱根学园的自行车竞技部偶然地在合宿地相遇的故事。除了互为竞争对手的两校之间的热血对决外，其他学校的人气角色也会在游戏中陆续登场。游戏分为AVG（剧本）模式、迷你游戏模式和竞赛模式，玩家必须通过AVG（剧本）模式和迷你游戏模式强化角色，然后让他们在竞赛模式中参战，结局则会根据竞赛的结果发生变化。在AVG（剧本）模式中玩家可从总北高校和箱根学园两条主线中选择一条推进，在迷你游戏中获得了上佳成绩的话，还能取得在比赛中使用的实用道具。此外，购入初回版的玩家均可获得赠品海报和声优的脱口秀下载码。

（文：库玛）



▲AVG（剧本）模式中收录了不少原作的热血台词和名场面，全角色语音更是让游戏的还原度满满。



▲迷你游戏模式的泉田腹肌训练，配合泉田的口号节奏连续点击其腹部的肌肉是获得训练成功的关键。

超越神智，创造神话！



PSV | AVG | 文字冒险

神魔乐章咏叹调 九和弦

カデンツァ フェルマータ アコルト：フォルテシモ

5pb. | 日版 | 预定2014年12月11日

本作是以人气电脑游戏设定为基础制作而来，描述了各个异能者之间的战斗。主角是擅长使用生命能量“魔术”、据说能力能够与神匹敌的芙蕾娅（フレイア），玩家将操作芙蕾娅作为以正义之名超越国境而结成的“七圣骑士团”的一员，使用通过分析众神的“能力”而创造出的“战略创造技术兵器”与魔法使们战斗。

游戏的一大特色是在对话中有穿插战斗的情节，而玩家可以直接介入战斗，这就需要通过特色系统“F.F.OBS系统”来实现。在战斗情节的某些对话中会出现“F.F.OBS系统”的操作提示，玩家可以根据对方的状况来选择行动或继续对话，行动包括施放必杀技（FF）、场景移动（EXS）、终结技（FA），在必杀技和场景移动的动作中还可以选择不同的必杀技或移动场所。任何行动都会对整场战斗有着重大影响，比如面对一些松懈的敌人则可以在其出招前就发动攻击进行压制，若等其出招后再进行反击可能会进入不利的状况，移动场所也可能会让战况有所改变。

（文：乌冬）



▲在战斗情节的某些对话栏两侧会出现“F.F.OBS 系统”的操作提示。



▲选择操作后就会进入相对应的选择画面。



▲满足特定条件还可以发动让局势逆转的终结技。

栏目主持：阿鲁 文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

最近万分期待地买了最新的《使命召唤 高级战争》来玩，动视的Sledgehammer还是很给力的，整体而言还是玩得很爽，只是改变有些大，不仅大量新内容的加入让玩法有了不小变化，并且游戏节奏的步调也有所调整，喜欢FPS的玩家还是很值得一试。

游戏一品轩



推荐给 对超能力题材感兴趣的玩家・恋爱文字冒险游戏爱好者

PSV	热血异能部活谭 触发亲吻		
	热血异能部活谭 Trigger Kiss		
	Otomate	AVG	日版

本作是一款关于超能力的恋爱冒险游戏。故事发生在西元2080年，超能力人士已经占到了世界人口的两成，但在校园中具有超能力的学生却与普通学生有着一层隔阂。本作的画面是较硬朗的日式风格，游戏中的角色给人一种很直率的感觉。与同类游戏相比，本作在系统方面有较多特色，在对话阶段玩家除了要考虑对话外，还需对说话的表情进行选择，比如同一句话，笑着说和生气着说会有完全不同的效果。而且系统还提供了一些默认的游戏背景，玩家可以自由选择来表现对话时的气氛。而让小C觉得最逆天的是，游戏中有时候还会要求玩家亲吻PSV来鼓励游戏中的角色，以增强他们的能力，旁人看见了会不会觉得我是死宅啊！总的来说本作亮点很多，感兴趣的玩家值得一试。



▲你能下得了嘴在屏幕上亲一口吗？

推荐给 喜欢传统2D横版动作游戏的玩家・原作的粉丝玩家

3DS	桑塔和海盗的诅咒		
	Shantae and the Pirate's Curse		
	Way Forward	ACT	美版



▶这么大一个坦克用头发打起来会很吃力吧。

本作是GBC动作游戏《桑塔》的续作。作品依然保持了传统的2D横版过关游戏的风格，室内室外场景的频繁切换让人一直都能保持新鲜感，虽说看起来还是略带像素风格，但画面中丰富的动态细节让整个世界看起来充满了生机。游戏中的女主角主要用头发来“戳”敌人，敌人的AI整体上来说较普通，但它们的种类非常丰富，有负责放炮的、埋伏的、暗杀的等等。3DS的下屏则放置着一些常规的道具，当玩家的生命值较低或陷入异常状态时可以直接点选使用。值得一提的是本作的BOSS不仅设定上千奇百怪很有意思，并且打法上也非常强调技巧，游戏中的众多元素都能让人回忆起以前美好的16位机时代，喜爱横版动作游戏的玩家值得一试。

推荐给 音乐游戏爱好者・喜欢看爆衣的女孩子





本作是一款融合了音乐游戏元素的AVG。故事以幕末时期为背景，国民被洗脑歌“天歌”所支配，而为了追求自由与正义，坂本龙马等志士奋起与之战斗。游戏中的曲目大部分都为原创，加上几位声优的出色表现，音乐素质可圈可点。相比之前的PSP版本，PSV版加入了井伊直弼、德川庆喜等一系列新角色以及相关的歌曲，并且在本作中通过成功演奏歌曲，等级提升之后角色的服装也会改变，并且画面表现也会更具摇滚风格。除此之外，PSV版中更是追加了更炫酷的禁断爆衣画面，只要玩家的演奏达到Level4即可解锁这一部分的内容。本作无论画面还是音乐素质都不错，能一边看着帅哥，一边听火爆的音乐，对女孩子们是个不小的诱惑。

推荐给 系列游戏爱好者・喜欢平台类游戏的玩家

3DS	小龙斯派罗 陷阱别动队	
	Skylanders Trap Team	
Activision	ACT	美版

《小龙斯派罗》在欧美低龄玩家中有着较大的影响力，作为Activision的看家作品，系列的最新作再次全平台出击。此次的3DS版对每个角色都进行了细致的刻画，角色们憨态可掬的动作让人觉得非常亲近。在游戏中，玩家可以通过力量之门连接到各个世界进行冒险，每个世界除了场景风格迥异外，在跳跃、杀怪方面也有不少玩法上的区别，除了寻找重要的钥匙外，关卡中还有许多钻石可供收集，而随着剧情的深入还会逐渐解锁更多的角色和关卡。此外，本作中的互动小游戏也非常有意思，玩家可以通过3DS触摸屏来控制炮台或漩涡等物体。整体来看，本作的可玩性非常高，惟一小C想吐槽的是3DS版本的过场动画实在太简陋，就像是用纸片拼出来的！



推荐给 日语好的玩家・原节目的粉丝玩家

3DS	解谜战斗 TORE 复活传说魔宫	
	谜解きバトルTORE！ 传说の魔宫を复活させよ	
BNGI	PUZ	日版

《解谜战斗 TORE》原是日本定期播放的综艺电视节目，而近日这个节目被改编为一款益智类游戏登上了3DS平台。游戏的目标是在金字塔中进行冒险，探寻黄金法老像让魔宫得以复苏，而在途中玩家会遇到各式各样的小游戏，这些小游戏与原节目相似，壁之间、洞窟之间、铁球试炼等经典环节都得以在游戏中还原，玩家需要解答一些图像或拼字问题，类似判断食物的名字或找出两个物体之间的区别等。而在关底通常会有一个较难的技巧性游戏，比如其中一关就利用触屏控制铁丝的张合引导铁球移动，对玩家的微操有较高的要求。本作内容丰富，适合在闲暇时拿出来放松下心情，但由于涉及较多日文，日文基础较好的玩家能更容易体会游戏的乐趣。



▲玩这个小游戏真的很容易玩出强迫症。



汇集“《传说》系列”人气角色一起冒险的“《世界传说》系列”，如今推出了一款战棋类作品。虽然剧本构成照搬的是自家当年移动平台上的一款作品，但战斗系统大幅变更，成为了一款中规中矩的好游戏。现在就来一起看看本作的详细内容吧。

光盘视频收录 POCKET HAO

3DS	S・RPG	战略角色扮演
世界传说 Reve Unitia		
テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア		
BNGI	日版	2014年10月23日
1人	5627日元	无对应周边

文 白菜

美编 Juxi

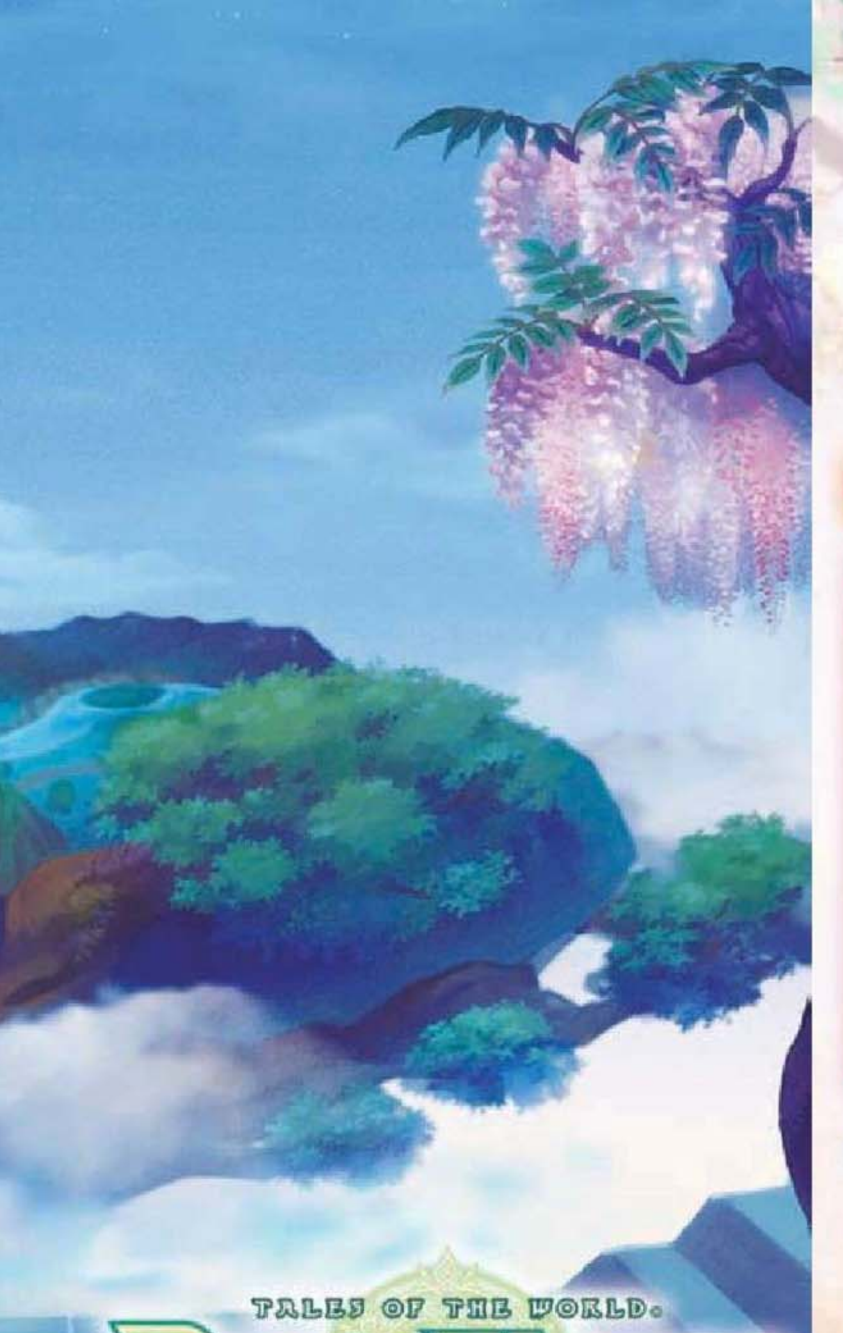


系统详解



按键	作用
左滑杆	移动光标、项目选择
十字键	
A	对话、确定、执行指令
B	取消、取消行动
X	确认行动顺序栏、查看喜爱角色索引
Y	开启 / 关闭 HP 条显示、选择援护、自动对话、索引登录为喜爱角色
L	视角距离调整、切换索引类型
R	视角角度调整、切换索引类型
Start/Select	系统菜单、跳过剧情
触摸屏	查看所选单位其他能力说明





据点系统

完成テルン篇第4话或ナハト篇第5话后即可开放据点系统，用于进行下一场战斗前的准备。据点的菜单分为可以利用各种城镇设施的“Town”菜单，以及查看、整备角色技能和装备的“Menu”菜单两种，通过L/R来切换。以下为大家详细介绍两种菜单的具体选项。

Town

世界地图（ワールドマップ）

选择后进入世界地图界面。世界地图界面又分为STORY界面和Free界面两种，分别对应主线剧情关卡与自由战斗关卡。按下L/R键可以在两个界面间切换。（另外按下X键则会进入DLC商店，后文详解。）在STORY界面下选择下一个主线剧情关卡，即可发展主线剧情。而第5话结束后才会开启自由战斗系统和EX关卡系统，之前通过的主线剧情关卡会作为自由战斗的关卡供玩家重复挑战，当主线剧情的敌人太强难以过关时，不妨先来自由战斗关卡练一下级，赚取金钱去商店强化一下队伍。

EX关卡（EXマップ）

随着主线剧情推进而慢慢开放的特殊关卡。在该关卡中获得胜利，即可让新的同伴加入队伍之中。注意只有テルン篇才有EX关卡。EX关卡的详细资料放在流程攻略之后介绍。

巨兽（ギガントモンスター）

在自由战斗之中，偶尔会出现一种巨大的敌人，被称为巨兽。这类敌人战斗力极强，但同时亦有着极高的经验值与金钱，击倒之后还会获得珍稀道具“スキル书”，因此在能力范围内能击破时一定不要放过。有巨兽登场的自由战斗关卡会标出“Gigant”的字样，不过这个字样是否会出现全看运气。如果想刷某只特定的巨兽，可以打一关简单的自由战斗来刷新世界地图，说不定就会出现了。另外自由战斗中的巨兽只会出现在テルン篇中，ナハト篇的自由战斗不会遇到巨兽。以下是所有巨兽的登场详细情报。

名称	推荐挑战等级	持有技能	耐属	弱属	移动力	出现关卡	低几率掉落报酬
アンキュラブルプ	Lv35～37	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	水	–	2（テルン篇主线第10话中为1）	テルン篇第10话、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗10	スキル书“バイタリティー”
エンシェントライガ	Lv39～42	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	风、地、光	暗	5	テルン篇自由战斗13	スキル书“クリティカル”
ケイブレックス	Lv31～33	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	地	光	3	テルン篇自由战斗1	スキル书“ストレングス”
ティランピオン	Lv41～43	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	风、地	–	3	ナハト篇第9话、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗16	スキル书“ディフェンド”
フイアブロンク	Lv49～50	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、地	水、风	2	テルン篇EX6、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗20	スキル书“スピリッツ”
ユニセロス	Lv39～41	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	水、风、光	暗	4	テルン篇自由战斗14	スキル书“マジカル”



可以购买回复道具、战斗辅助道具和装饰品。购买道具和装饰品需要消耗从战斗中获得的GALD（金钱）。以下是商店中可购买的全部道具的列表。

名称	购买价格	出售价格	效果	购买条件
道具				
アップルグミ	200	100	HP 500 回复	初期
オレンジグミ	300	150	AP 10 回复	
レモングミ	500	250	HP 1000 回复	商店等级 Lv4 以上
パイングミ	700	350	AP 20 回复	商店等级 Lv7 以上
ライフボトル	500	250	战斗不能回复、HP 最大值 30% 回复	初期
パナシ－アボトル	120	60	全状态异常回复	
リキュ－ルボトル	200	100	3 回合之内防止状态异常	
フレアボトル	200	100	3 回合之内物理攻击力与术攻击力提升基础值的 30%	商店等级 Lv2 以上
ハ－ドボトル	200	100	3 回合之内物理防御力与术防御力提升基础值的 30%	
テクニカルアボトル	200	100	3 回合之内技量提升基础值的 30%	
スピ－ドボトル	200	100	3 回合之内俊敏提升基础值的 30%	
装饰品				
ブラックオニキス	3000	1500	提升 HP 最大基础值 30%	商店等级 Lv8 以上
ム－ンスト－ン	3800	1900	提升 HP 最大基础值 15%	
ガ－ネット	2300	1150	提升火耐性 50%	商店等级 Lv6 以上
アクアマリン	2300	1150	提升水耐性 50%	
オパ－ル	2300	1150	提升风耐性 50%	
ルビ－	2300	1150	提升地耐性 50%	
ダイヤモンド	2300	1150	提升光耐性 50%	商店等级 Lv7 以上
アメジスト	2300	1150	提升暗耐性 50%	
ホワイトミスト	2300	1150	同时降低敌我双方命中率 10%	商店等级 Lv4 以上
ポイズンチャ－ム	1500	750	毒状态 50% 几率防止	
ポイズンチェック	3800	1900	毒状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
スト－ンチャ－ム	1500	750	石化状态 50% 几率防止	商店等级 Lv4 以上
スト－ンチェック	3800	1900	石化状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
パラライチャ－ム	1500	750	麻痹状态を 50% 几率防止	商店等级 Lv4 以上
パラライチェック	3800	1900	麻痹状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
ワ－ルトチェック	3000	1500	高几率防止全状态异常	商店等级 Lv6 以上
ヒ－ルバンクル	3000	1500	击破敌人时回复 HP 最大值的 10%	商店等级 Lv10
メンタルバンクル	3000	1500	击破敌人时回复 AP 最大值的 5%	
デモンズマ－ク	3000	1500	获得经验值 1.5 倍，但常时处于毒状态	商店等级 Lv8 以上
デモンズシンボル	6000	3000	获得经验值 2 倍，但常时处于毒状态，受到伤害为 2 倍	商店等级 Lv10
フィ－トマ－ク	1200	600	提升物理攻击力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
フィ－トシンボル	3000	1500	提升物理攻击力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
マジックマ－ク	1200	600	提升术攻击力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
マジックシンボル	3000	1500	提升术攻击力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
プロテクトマ－ク	1200	600	提升物理防御力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
プロテクトシンボル	3000	1500	提升物理防御力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
レジストマ－ク	1200	600	提升术防御力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
レジストシンボル	3000	1500	提升术防御力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
デクステリティマ－ク	1200	600	提升技量基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
デクステリティシンボル	3000	1500	提升技量基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
アジリティ－マ－ク	1200	600	提升俊敏基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
アジリティ－シンボル	3000	1500	提升俊敏基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
リミッツシンボル	1200	600	OVL 槽增加量上升	商店等级 Lv10
ホ－リィシンボル	3800	1900	主动回合开始时回复 HP 最大值的 5%	
ブ－ツ	800	400	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 3%	初期
アイアンレギンス	1500	750	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 5%	商店等级 Lv3 以上
シルバ－レギンス	3400	1700	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 8%	商店等级 Lv6 以上
ゴ－ルドレギンス	4500	2250	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 10%	商店等级 Lv8 以上
ペルシアンブ－ツ	7500	3750	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 15%	商店等级 Lv10
ウィンドブ－ツ	2300	1150	移动力加 1	商店等级 Lv8 以上
フレアマント	600	300	提升火耐性 25%	商店等级 Lv3 以上
アクアマント	600	300	提升水耐性 25%	
ウィンドマント	600	300	提升风耐性 25%	
ア－スマント	600	300	提升地耐性 25%	
ライトマント	600	300	提升光耐性 25%	商店等级 Lv4 以上
ダ－クマント	600	300	提升暗耐性 25%	

商店投资（ショップビルド）

在商店内选择该项，可以消耗一定的金钱提升商店的等级，以增加贩卖商品的种类，追加高等级的道具或装饰品。商店投资总共可以提升商店等级至Lv10，以下是投资所需金钱与增加商品的列表。

商店等级	投资必要 GALD	新商品
Lv1	–	–
Lv2	800	フレアボトル、ハ－ドボトル、テクニカルボトル、スピ－ドボトル
Lv3	1200	アイアンレギンス、フレアマント、アクアマント、ウインドマント、ア－スマント
Lv4	2000	レモングミ、ホワイトミスト、ポイズンチャ－ム、スト－ンチャ－ム、パラライチャ－ム、ライトマント、ダ－クマント
Lv5	3200	フィ－トマ－ク、マジックマ－ク、プロテクトマ－ク、レジストマ－ク、デクステリティマ－ク、アジリティ－マ－ク
Lv6	4700	ガ－ネット、アクアマリン、オパ－ル、ルビ－、ワ－ルドチェック、シルバ－レギンス
Lv7	6500	パイングミ、ダイヤモンド、アメジスト、ポイズンチェック、スト－ンチェック、パラライチェック
Lv8	8700	ブラックオニキス、ム－ンスト－ン、デモンズマ－ク、ゴ－ルドレギンス、ウインドブ－ツ
Lv9	11200	トリ－ト、フィ－トシンボル、マジックシンボル、プロテクトシンボル、レジストシンボル、デクステリティシンボル、アジリティ－シンボル
Lv10（MAX）	14500	スペシフィック、ヒ－ルバンクル、メンタルバンクル、デモンズシンボル、リミッツシンボル、ホ－リィシンボル、ペルシアンブ－ツ

DLC商店（DLCショップ）

官方提供的收费关卡，购买之后可以在这里挑战。这类关卡的特征通常是可以获得新的插画，赚取大量的经验值或金钱等等。当然，选择该项时需要3DS处于可联网的环境下，并且在进入游戏前，将游戏更新至1.1版本以上。

斗技场

斗技场中分为通常任务与EX任务。通常任务就是非常常见的敌人正常配置的关卡；EX任务则是随着主线剧情进展而逐渐开放的特殊关卡，特点是敌人全都是各部《传说》作品的角色集合，每个人都有很强的实力。不管挑战哪种任务，都需要交纳一定的金钱作为挑战费用，但成功破关的话，不仅能够回收大于挑战费用的金钱，还能在初次完成时获得初次破关报酬，其中不乏“スキル书”这样的珍贵道具，因此建议至少都应该将每个任务挑战一次。特别需要注意的是，斗技场的战斗不能使用任何道具，因此对于出战角色还是有一定讲究的。所有通常任务和EX任务的详细情报将在流程攻略之后给出。

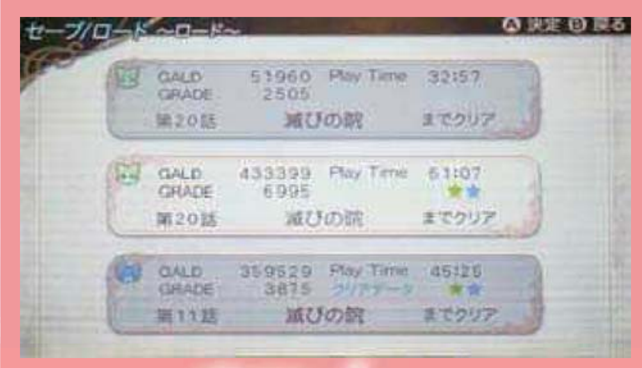
ギャラリー



通关一次才会开启的选项。可以随时查看系统中已经确认过的好感度对话，不过仅限于当前队伍中拥有的角色。全角色的好感度对应名单会放在流程攻略之后给出。

セーブ/ロード

存档与读档。在记录档案的左侧可以看到当前存档所选择的路线。下屏则可以看到当前存档的详细情报（累积游戏时间、通关次数、秘奥义发动次数等等）。







角色经历战斗可以获得技能点数“SP”，消耗这些点数，就可以在Menu菜单的スキル选项下学习技能。技能可以看做角色的常驻能力，只要习得就一直保持生效。大部分技能都有3个等级可供强化学习（部分技能只有1个等级可供强化），等级越高，效果也越好，当然学习所需的SP也越高。而每个角色都有自己擅长和不擅长的技能倾向，在学习擅长的技能时，消耗的SP较少；反之则会提升SP消耗。

另外每个角色都有一些技能不能学习，但使用道具“スキル书”的话，则可以破除这个限制。最后以下是本作中所有技能的效果说明。注意“APプラス”只有使用技能书“APプラス”才能习得，而“ナイスガイ是男性专用，”チャ－ミング“是女性专用技能。

技能名	可强化等级	效果
バイタリティ	☆☆☆	增加最大 HP【Lv1：+100】【Lv2：+300】【Lv3：+500】
スピリッツ	☆☆☆	增加最大 AP【Lv1：+10】【Lv2：+20】【Lv3：+30】
ストレングス	☆☆☆	增加物理攻击力【Lv1：+10】【Lv2：+25】【Lv3：+50】
マジカル	☆☆☆	增加术攻击力【Lv1：+10】【Lv2：+25】【Lv3：+50】
ディフエンド	☆☆☆	增加物理防御力【Lv1：+20】【Lv2：+50】【Lv3：+100】
レジスト	☆☆☆	增加术防御力【Lv1：+20】【Lv2：+50】【Lv3：+100】
デクステリティ	☆☆☆	增加技量【Lv1：+20】【Lv2：+50】【Lv3：+100】
イベイジョン	☆☆☆	增加俊敏【Lv1：+20】【Lv2：+50】【Lv3：+100】
ダッシュ	☆☆☆	增加移动力【Lv1：+1】【Lv2：+2】【Lv3：+3】
ファイアガ－ド	☆☆☆	提升火属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
アクアガ－ド	☆☆☆	提升水属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
ウインドガ－ド	☆☆☆	提升风属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
ア－スガ－ド	☆☆☆	提升地属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
ライトガ－ド	☆☆☆	提升光属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】

技能名	可强化等级	效果
ダ－クガ－ド	☆☆☆	提升暗属性耐性【Lv1：10%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
ガ－ド	☆☆☆	一定几率减轻术以外伤害的 20%【Lv1：20%】【Lv2：30%】【Lv3：50%】
マジックガ－ド	☆☆☆	一定几率减轻伤害的 20%【Lv1：20%】【Lv2：30%】【Lv3：50%】
ウエルガ－ド	☆☆☆	提升技能“ガ－ド”发动时的伤害减轻比例【Lv1：25%】【Lv2：35%】【Lv3：50%】
ウエルマジックガ－ド	☆☆☆	提升技能“マジックガ－ド”发动时的伤害减轻比例【Lv1：25%】【Lv2：35%】【Lv3：50%】
クリティカル	☆☆☆	提升攻击时的暴击率【Lv1：+5%】【Lv2：+10%】【Lv3：+15%】
クリティカルキ－プ	☆	极限突破状态下攻击 100% 为暴击
ナイスガイ	☆☆☆	好感度提升加快【Lv1：+1】【Lv2：+2】【Lv3：+3】
チャ－ミング	☆☆☆	好感度提升加快【Lv1：+1】【Lv2：+2】【Lv3：+3】
イミュニティ	☆☆☆	一定几率防止状态异常【Lv1：15%】【Lv2：25%】【Lv3：50%】
ナチュラルリカバ－	☆	主动回合经过 3 回合后自动回复状态异常
リミッタ－	☆	极限突破状态延长 1 回合
グッジョブ	☆☆☆	HP 回复系道具效果提升【Lv1：1.1 倍】【Lv2：1.2 倍】【Lv3：1.3 倍】
ラックプラス	☆	击破敌人时道具掉落率提升至 1.1 倍
ハピネスシング	☆	获得经验值提升 10%
ガ－ディアン	☆☆☆	对周围 8 格内好感度 Lv1 以上的角色一定几率发动“かばう”【Lv1：10%】【Lv2：20%】【Lv3：30%】
ディフエンダ－	☆☆☆	提升“かばう”发动时的伤害减轻比例【Lv1：25%】【Lv2：35%】【Lv3：50%】
シングルヒット	☆☆☆	HIT 数 1 的术技提升威力【Lv1：+10%】【Lv2：+20%】【Lv3：+30%】
マルチヒット	☆	提升多段 HIT 的术技带来的 OVL 槽上升量
AP プラス	☆☆☆	提升主动回合开始时 AP 回复量【Lv1：+5%】【Lv2：+10%】【Lv3：+15%】
ヒット＆アウエイ	☆	移动前发动攻击或使用道具后，可以进行移动
カウンタ－	☆☆☆	遭到攻击后，一定几率发动通常攻击进行反击【Lv1：20%】【Lv2：30%】【Lv3：50%】
サポ－ト	☆☆☆	对主动回合中进行攻击的我方角色发动援护攻击【Lv1：1 回】【Lv2：2 回】【Lv3：3 回】
ゾ－ンオブコントロ－ル	☆☆☆	强化 ZOC（阻碍敌人移动）能力

援护（サポ-ト）

在主动回合中，我方角色发动通常攻击或是“技”时，可以向习得了技能“サポ-ト”、同时也能作用到目标的角色申请进行“援护”（秘奥义和术不能申请援护）。能够申请援护时，在攻击预测界面下，左侧角色头像上方会出现“Support OK！”的字样，按下Y键即可查看并选择当前可进行援护的角色。每个角色的可援护次数对应其“サポ-ト”的等级，可援护次数在战斗中无法回复。通过援护发动的攻击威力比通常版本的要低一些。

援护除了攻击以外，还可以发动回复HP的术技或是造成状态变化的术技。援护发动的术不需要消耗咏唱时间，不过一些过于强力的术技不能用于援护。进行援护的角色与被援护的角色之间好感度在Lv1以上时，好感度越高，援护攻击的威力就越高，援护时消耗的AP也会降低。

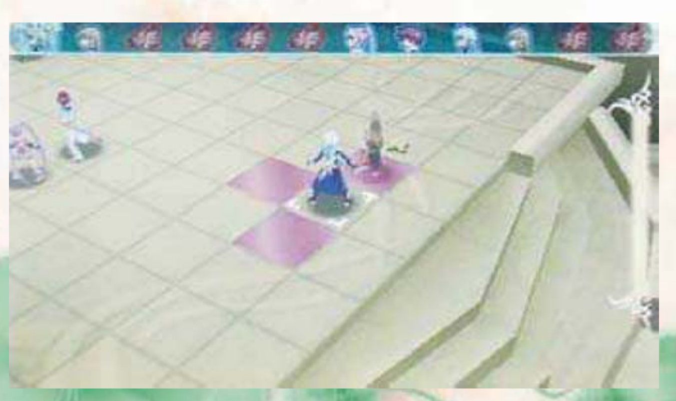


守护（かばう）

习得了技能“ガ-ディアン”的角色，周围8格内存在与其拥有好感度Lv1以上的对象、且该对象即将遭受攻击时，就有一定几率发动“守护”，帮对象吃下这一击。发动“守护”的角色承受攻击时，受到的伤害为原本伤害的80%，原本的伤害也是通过自身的数值来进行计算。另外减轻伤害的百分比也可以通过提升技能“ディフェンダ-”的等级来增幅。

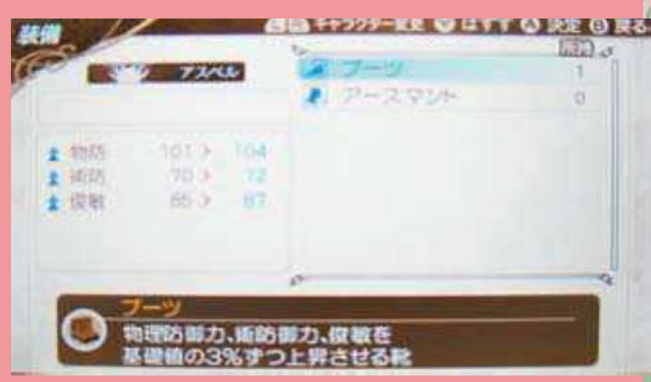
ZOC

习得了技能“ゾ-ンオブコントロ-ル”的角色，其四周会出现阻碍敌人移动的紫色区域，该效果即被称为“ZOC”。用光标选择该角色时，按下A键即可看到其持有的ZOC区域。持有ZOC的角色由于能够阻碍敌人的移动，因此将其配置在前方，能够有效防止敌人突袭我方的后卫型角色。并且持有ZOC的角色自身也会减少被敌人攻击背后的次数，可谓一举两得。



装备

每个角色都可以装备一个装饰品。选择角色之后，选择想要装备的装饰品，就可以看到装备后对比当前状态的能力升降。蓝色代表提升，红色代表下降。装饰品的效果可以参见前文的“商店”部分列表，不过玩过“《传说》系列”的玩家们应该都非常熟悉这些效果了。



道具（アイテム）

查阅自己当前持有的所有道具。在据点中虽然无法使用大部分回复、辅助道具，不过可以使用提升基本能力值上限的道具，以及使用“スキル书”系道具来习得技能。

基本能力（ステ-タス）

在“スキル”和“装备”界面下选择角色时，也能查阅到这个界面。在该界面下可以详细查看角色的全部能力。另外在该界面下，选中某个角色按下Y键，即可将其登录为自己的喜爱角色（头像上会有个☆符号）。之后按下X键，即可按照喜爱角色的顺序来重新排列索引表。

基本能力界面共分为“能力详细”、“术技详细”、“好感度详细”和“人物介绍”4个页面，可以点击下屏右侧的4个图标进行切换。接下来为大家详细介绍各个页面的说明。

能力详细页面

项目	说明
LV	角色当前等级
HP	角色当前体力值，降为 0 后陷入战斗不能状态
AP	发动术技时消耗的数值
NEXT	提升等级所必需的经验值
耐属	遭到该属性攻击时所受伤害减少
弱属	遭到该属性攻击时所受伤害提高
物攻	物理攻击与技的攻击力
物防	对物理攻击与技的防御力
术攻	术的攻击力
术防	对术攻击的防御力
技量	影响暴击率与命中率
俊敏	影响行动顺序与命中率
移动力	影响移动范围

术技详细页面

列表会显示出角色当前已习得的所有攻击方式，以及其威力和消耗AP。如果点击该术技的名称，还能看到进一步详细情报。

威力： 分为S～E六个等级，S为最大威力，E为最小威力。注意这里的威力并非单纯指招式的伤害，也包含了范围攻击、状态异常攻击等伤害之外的部分，可以理解为官方推荐招式的实用度。

HIT数： 该招式的攻击次数。HIT数为复数的招式，每次攻击都会独立计算暴击几率，且攻击次数也与部分技能挂钩。

射程： 该招式的有效射程。

效果范围： 拥有复数攻击性能的范围攻击生效的位置描述。

好感度详细页面

让特定的两名角色在同一场战斗中出击，又或是在战斗中相邻、相互使用道具或回复术技，都可以提升两名角色之间的好感度。当好感度上升到一定值后，就会在战斗菜单中出现“对话”选项，选择后即可触发好感度对话（不计入行动），之后两人之间的好感度等级（Lv）就会提升。好感度等级提升后，类似“サポ－ト”和“ガ－ディアン”这一类技能就会产生增益效果。

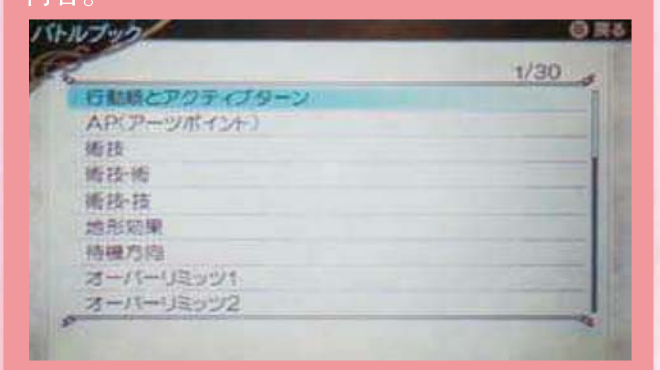
好感度等级共分为3个阶段，达到最大阶段后会显示为MAX。每个角色都能对7名角色提升好感度，但能升级到MAX的只有1名角色。在好感度详细页面下，已经出现过的可以增进好感度的角色都会显示在此。

人物介绍页面

介绍该角色的基本资料，还会提到角色的战斗特性。

战斗指南（バトルブック）

查看本作中一些战斗相关系统的详细说明。本文的“系统详解”部分已经完全整合了这部分内容。



选项设定（オプション）

对文本显示速度和音声设定进行变更。详细如下。

メッセ－ジ速度： 文本显示速度。

ゲ－ム难易度： 游戏难度。主要影响敌人的等级。注意该项无法在战斗中进行变更。

BGMボリュ－ム： 背景音乐的音量大小。

SEボリュ－ム： 效果音的音量大小。

ボイスボリュ－ム： 角色语音的音量大小。

战斗系统

战前配置

出击选择

随着主线剧情进展，玩家队伍中的角色越来越多，如果全部出击的话，游戏的难度会失衡，因此往后的关卡会显示出场名额，玩家就需要选择自己的出击角色。在出击选择界面中，左上角标识着本战可出击的角色。选到足够的人数，或是直接按下Start键，就会进入到角色配置界面。在该界面下选择“配置变更”，可以在允许范围内（蓝色闪光格子）具体调整每个角色的初期站位；选择“キャラクタ－选择”则会退回出击选择界面，重新选择出击角色。全部配置完成后，选择第一项“出击する”，就会直接开始战斗了。

经验值与SP

角色在战斗中无法单独获得经验值，必须等到战斗结束后才能统一获得。出战角色获得该场战斗的全部经验值，而未出战角色则获得该场战斗经验值的50%。但SP则只有出战的角色才能获得。

战斗详细

行动顺序与主动回合

战斗中所有单位均由“俊敏”数值的高低来决定行动的顺序，数值越高就能越早行动。整个战斗的行动顺序栏显示在战斗画面的最上方，玩家可以在主动回合中按下X键随时进行确认。而轮到某个角色行动的回合，称为“主动回合”（アクティブタ－ン）。主动回合开始时，该角色会得到AP回复、或是遭受异常状态产生的伤害。

AP（アーツポイント）



AP为发动术技时必须消耗的点数（可以理解为其他游戏中的MP）。每次主动回合来临时，角色会回复所有的AP的10%，且可通过技能和装饰品进一步提升回复率。另外在主动回合中，不发动任何攻击或不使用道具，直接选择待机的情况下，会立刻回复10%的AP。当然，AP也可以通过道具来进行回复。

术技

随着角色等级提升，可以习得该角色特有的“术技”，这也是“《传说》系列”一直以来的经典系统。使用术技需要消耗AP，但相比通常攻击拥有更多的优势，例如可以打出更高的伤害、更大的范围、进行HP或状态的回复，以及强化自身、削弱敌人等等。

“术技”一词为“术”和“技”的统称，而“术”和“技”两者之间也有着各自的区别。

术：发动需要一定的咏唱时间，但命中率为100%。“术”擅长于大范围属性攻击，并拥有回复性能。而“术”的缺点在于不支持援护攻击。通常效果越强的术，咏唱时间也越长，且在咏唱过程中处于无防备状态，因此要特别注意咏唱时的待机方向。注意术一经咏唱，即使目标脱离有效范围，也会强制命中。不过若是目标被击破，则咏唱本身会取消掉，不会浪费AP。

技：发动无需咏唱时间，命中率与角色与敌人的能力值挂钩。“技”拥有多数强力的攻击，是战斗中的主轴。最大的优势在于支持援护攻击，容易打出大伤害。

地形效果

部分术技发动后并不直接对目标产生效果，而是在地面上赋予地形效果。当术技指定的单位进入该地形区域后，就会受到该效果的影响。地形效果通常持续数个回合，且后赋予的地形效果会覆盖掉先赋予的地形效果。

待机方向

角色在主动回合的行动全部结束后，需要决定待机方向。由于来自侧面或背面的攻击将会提升伤害和命中率，因此要尽量保持正面面对敌人。另外“ガ－ド”或“カウンタ－”这类技能的发生率也和角色的待机方向有关。

OVL槽与极限突破（オーバーリミッツ）

我方角色进行攻击或是受到伤害时，都会自动积蓄OVL槽（极限突破槽）。OVL槽显示在战斗画面的右侧。当OVL槽蓄满时，消耗全部OVL槽，即可让发动角色进入“极限突破”状态。“极限突破”状态自发动起可维持3回合，第三回合行动结束时强制结束。当角色处于极限突破状态时，可以得到以下恩惠：

1.除HP与AP外，全能力上升10%。

2.技能“ガ－ド”、“マジックガ－ド”和“カウンタ－”的发动率变为100%。

3.习得秘奥义的情况下，可发动秘奥义。不过秘奥义发动后强制结束极限突破状态。

另外OVL槽可以带入下一场战斗，玩家可以根据战斗的难度来自行决定是否保存。

秘奥义

当角色提升至Lv36时，即会自动习得秘奥义。秘奥义必须在极限突破状态下才能发动，并且一经发动会立刻解除极限突破状态。不过与通常的术技不同，秘奥义既不消耗AP，也无需咏唱时间，可以说是非常强力的招式。注意对于部分角色来说，秘奥义并不是其习得的最后一招。

状态异常

受到特殊的攻击时，角色有可能陷入状态异常。状态异常有毒、麻痹和石化三种状态，具体如下：

毒：主动回合开始时削减最大HP的10%。

麻痹：俊敏和技量的能力值下降30%。

石化：主动回合无法行动，受到敌人攻击命中率为100%，受到伤害提升为1.2倍。

状态异常的效果非常惊人，且不利用道具或术技进行解除的话，会一直持续到角色战斗不能或战斗结束为止，因此我方角色陷入状态异常时，一定要积极并及时进行解除。另外状态异常也可以通过事前习得技能或装备特定装饰品来预防。不过好在本作中陷入状态异常的几率总体来说偏低。



状态变化

遭受特定的攻击、又或是通过特定术、技的效果，有可能致使敌我双方角色的能力产生变化。状态变化经过3回合后会自动复原，并且不支持重复施加的叠加效果。不过需要注意的是，使用道具和术技带来的状态变化，是能够与地形效果带来的状态变化叠加的。

攻击预测

当我方角色对敌人发起攻击时，系统会显示出战斗双方的基本数据，并预测出这次攻击的成功率和伤害。由于本作没有浮动伤害的设定，因此在正常情况下伤害方面的预测是100%精确的。如果玩家对这个预测满意，就可以按下A键执行，不满意则可以按下B键退回上一步。攻击预测显示出伤害与结果不符的情况只有两种：1.攻击出现了暴击（クリティカル），攻击力变得更高。2.敌人发动了防御类技能，使得攻击力降低。在当前战斗中，满足发动条件的防御类技能会显示在攻击预测界面敌人头像的下方，要注意查看（当然发动自身也有一定的几率）。

耐性与弱点

每个单位都存在着耐性属性与弱点属性。遭到耐性属性攻击时，伤害会大幅减少；相反遭到弱点属性攻击时，所受伤害则会提升。因此根据场上敌人的弱点与耐性，调整我方的属性攻击倾向，能让战斗过程事半功倍。

性格

敌人专用的系统，用于决定敌人选择攻击目标时的倾向，可以通过下屏的能力界面进行查看。

性格	说明
普通	优先攻击距离最近的角色。
切れ者	优先攻击残余HP较少或是能够进行回复的角色。与“冷酷”的感觉近似。
冷酷	优先攻击残余HP较少或是能够进行回复的角色。与“切れ者”的感觉近似。
猪突猛进	优先攻击残余HP较少的角色。与“效率主义”的感觉近似。
效率主义	优先攻击残余HP较少的角色。与“猪突猛进”的感觉近似。
勇猛果敢	优先攻击残余HP较多的角色。与“胜负好き”的感觉近似。
胜负好き	优先攻击残余HP较多的角色。与“勇猛果敢”的感觉近似。
アイテムなぞ…	优先攻击使用过道具的角色。
人助け阻止！	优先攻击能够进行回复的角色。
技警戒	优先攻击使用过技的角色。
术警戒	优先攻击使用过术的角色。
リベンジ	优先攻击刚才攻击过自己的角色。
手近な敌狙い	优先攻击距离最近的角色。
回复役	优先进行回复行动。
补助役	优先进行补助行动。
回复＆补助役	优先进行回复和补助行动。
气まぐれ	自由行动。
门番	直到攻击之前都站在原地不移动。
ル－ク狙い	优先攻击ル－ク。
テルン狙い	优先攻击テルン。

系统菜单

在战斗中按下Start/Select即可调出系统菜单，下分四个选项：

胜败条件：显示本战的胜败条件。本作中所有战斗的胜败条件均已整合至后文攻略中，玩家可以查看。

バトルブック：查看本作中一些战斗相关系统的详细说明。本文的“系统详解”部分已经完全整合了这部分内容。

オプション：对文本显示速度和音声设定进行变更。前文有详细解说。注意游戏难度一项无法在战斗中进行变更。

セーブ：保存中断存档。本作中的中断存档虽然只能有一个，不过可以无限读取。





流程攻略



初次进入游戏时，会要求选择“特伦篇”（テルン）或“纳哈特篇”（ナハト）之一开始游戏。接下来会要求调整选项设定，包括文本显示速度、游戏难度和音声设定等等，按下Start键即可完成设定。这些设定全部可以在之后变更。游戏难度设定主要影响出现敌人的等级，本文全程以“普通”（ノ-マル）难度进行攻略。



通关要素

任何一条路线通关后，都会要求留下通关存档，并且在标题画面追加“EX New Game”。选择“EX New Game”的话，继承之前留下的通关存档，就能获得上周目的全部GRADE值。注意要选择“EX New Game”的话，必须要有通关存档，该存档被覆盖的话就无法选择了（当然玩家若是用继承GRADE值后的存档去覆盖倒也问题不大）。另外上一周目的道具、角色等级、技能和斗技场状况都是无法继承的。

重新开始游戏时，据点系统中会多出一项“ギャラリ-”，可以随时查看系统中已经确认过的好感度对话，不过仅限于当前队伍中拥有的角色。

GRADE商店

当二周目以下，重复选择之前已通关的路线再打一次时，才会进入GRADE商店界面。在这里可以消耗GRADE值购买一些特典，例如获得经验值2倍、获得金钱2倍什么的。非常方便玩家多周目游戏。

特伦篇

第1话

まどろみの森



胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ	Lv1	238	–	–	火	普通
增援 1						
ウルフ	Lv1	238	–	–	火	普通
增援 2						
ウルフ ×3	Lv5	358	–	–	火	普通

攻略要点

标准的教学关卡，跟着系统指导一步步熟悉本作的战斗。本关参战角色固定为来自《圣恩传说》的阿斯贝尔（アスベル）和来自《仙乐传说》的罗伊德（ロイド），熟悉一下他们的术技和战斗风格吧。

第2话

想いの通い路



胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ	Lv6	390	–	–	火	普通
キラ－ビ－×2	Lv5	343	–	风	火、地	术警戒
增援						
ウルフ ×2	Lv4	327	–	–	火	普通
キラ－ビ－	Lv4	313	–	风	火、地	术警戒

攻略要点

依然是教学关卡。本关参战角色除了阿斯贝尔和罗伊德以外，还有新加入的来自《深渊传说》的娜塔莉亚（ナタリア）。首先要用她的术“リカバ–”治疗阿斯贝尔的毒状态。本关的キラ–ビ–性格为“术警戒”，会追着使用过术的娜塔莉亚打，不过以娜塔莉亚的弓箭打带跑即可轻松击破。援军出现在初期角度下地图的右上和右下，事先布好阵型。

第3话

ルフレスの街



胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルフ	Lv6	390	–	–	火	普通
キラ－ビ－×2	Lv6	373	–	风	火、地	普通
ゲコゲコ ×2	Lv7	543	–	水	火	普通
ウドゴレム	Lv8	1172	–	水、地	火、风	普通

攻略要点

开战时来自《宵星传说》的弗林（フレン）加入队伍。他的物理防御力很高，拥有一定几率减少20%术以外伤害的技能“ガ–ド”，还有限制敌人移动的“ZOC”，以及回复术，让他咬住BOSS级敌人ウドゴレム，其他人加快速度处理杂兵，最后来围攻BOSS即可。

第4话 ルフレスの街・近郊

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルフ ×3	Lv6	390	–	–	火	普通
ウドゴレム ×3	Lv8	1172	–	水、地	火、风	胜负好き

攻略要点

开战时来自《风雨传说》的法师型角色露比亚（ルビア）加入队伍。这里的敌人全都是火属性弱点，利用露比亚的火球术“ファイアボ–ル”能造成相当惊人的伤害。不过露比亚的防御力很低，虽然速度很高，但最好不要深入敌阵，跟在大部队后面行动比较安全。杂兵就交给其他人解决，露比亚的火球术专门用来对付ウドゴレム效率比较高。

本战结束后开放据点系统。据点中的斗技场可以无限次挑战刷钱和经验，如果感到之后的战斗有些困难，可以去斗技场刷一刷，提升角色等级，用金钱购买装备和道具再行挑战。

第5话 惑乱の川

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
キラ–ビ–×2	Lv8	436	–	风	火、地	普通
オタオタ ×3	Lv8	553	–	水	火	普通
ゲコゲコ ×3	Lv9	629	–	水	火	普通
ガイ	Lv10	1369	–	暗	–	勇猛果敢

攻略要点

本战建议将娜塔莉亚加入队伍中，她与同样来自《深渊传说》的敌方BOSS凯伊（ガイ）有对话情节。以后的关卡中，只要出战人员中有与BOSS角色同作品的角色，都会在交战后发生特殊对话，就不再赘述。敌人除了凯伊以外全都是火属性弱点，建议把露比亚也加入队伍。（当然本战出战名额为5，相信大家都是全员上场吧。）关卡是一条直线，以弗林打头慢慢推进上去即可。凯伊的性格是狙击HP多的人，即使将法师角色摆在他面前也不用担心，因此要击倒他不难。

本战结束后凯伊成为同伴，且开放自由战斗系统和EX关卡“EX1 战きの木立”。自由战斗可以选择主线剧情中已经通过的关卡供玩家重复挑战，当主线剧情的敌人太强难以过关时，不妨先来自由战斗关卡练一下级，赚取金钱去商店强化一下队伍。EX关卡则可以收到新的同伴，不过这些同伴都是作为BOSS出现，因此得先击倒他们。EX关卡的攻略放在主线流程后面，建议玩家在挑战之前先查看出现敌人的等级，不要以低级别去死磕，没什么好处。

第6话 妄执の丘

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ガルムウルフ ×4	Lv9	692	–	–	–	普通
プチプリ ×4	Lv9	629	–	水、地	火	普通
ノ–マ	Lv11	1245	マジックガ–ド	暗	–	补助役

攻略要点

本战的BOSS是来自《神话传说》的诺玛（ノ–マ），她和杂兵プチプリ都拥有地属性术攻击，如果有角色装备减轻地属性伤害的“ア–スマント”吸引火力，会稍微轻松一些。（“ア–スマント”在商店等级达到LV3以后就能买到。）诺玛的术攻偏高，术防低的角色不要冲得太前，慢慢推进，先用远程攻击消灭杂兵会比较好。而她的术防也很高，还持有技能“マジックガ–ド”，魔法系对上她效果不佳，因此最后找到机会后，让所有物理系冲上去快速解决战斗。



战斗结束后诺玛成为同伴，世界地图上开启EX关卡“EX2 欺瞞の陥阱”。

第7话

寂寞の峰

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルフ ×2	Lv9	489	–	–	火	普通
ガルムウルフ ×2	Lv10	741	–	–	–	普通
バット ×2	Lv9	629	–	暗	地、光	普通
プチプリ ×2	Lv10	673	–	水、地	火	普通
ストーンゴレム ×2	Lv11	1580	ZOC	地	风	胜负好き
ソフィ	Lv12	1459	カウンター	暗	–	勇猛果敢

攻略要点

本战要面对的是近战特化的角色、来自《圣恩传说》的索菲（ソフィ），老规矩要战胜她后才能收为同伴。由于索菲没有远程攻击手段，玩家可以先放心清理周边的杂兵。注意索菲的“狮子战吼”威力非常高（属于秒杀法师级别），一定要派出物防高的角色去抵住她，或是事先用诺玛的术来降低她的攻击力。如果玩家队伍实力够强，本战可以兵分两路前进；若是不够强，建议还是一条线慢慢突破。战斗结束后索菲加入。



本关结束后，斗技场会刷新一批通常任务。

第8话

梦幻の天桥

胜败条件

初期

胜利条件	击破ヴェイグ	失败条件	我方全灭

增援1

胜利条件	击破ジュディス	失败条件	我方全灭

增援2

胜利条件	全员生存状态抵达目的地	失败条件	我方任意成员落下或我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
グール ×4	Lv11	718	–	暗	火、光	普通
ウドゴレム	Lv12	1527	–	水、地	火、风	胜负好き
ポルターガイスト ×2	Lv12	840	マジックガード	暗	风、光	术警戒
ヴェイグ	Lv14	1884	ZOC	水、暗	火	猪突猛进
增援 1						
レドゲコ ×3	Lv11	862	–	火	水	普通
ガルムウルフ ×3	Lv12	840	–	–	–	术警戒
ジュディス	Lv14	1713	ガード、カウンター	–	–	胜负好き
增援 2						
ゾンビ ×6	Lv12	611	–	暗	火、光	手近な敌狙い
ストーンゴレム ×2	Lv13	1782	–	地	风	门番

攻略要点

本战的敌人是来自《重生传说》的威古（ヴェイグ）和来自《宵星传说》的朱蒂丝（ジュディス），不过两人是分成两次出现，不用一次面对两个BOSS。关卡中大半的敌人都弱火属性，队伍中加入擅长火属性攻击的角色会打得轻松一些。另外由于增援次数和数量都较多，回复型角色也要放入队伍之中。

关卡的攻略分为三个阶段。第一阶段威古和一大堆杂兵会朝着玩家的方向冲过来，其物理攻击力比较高，让物防高的物理系角色挡在前面，然后后列的魔法师们用火属性魔法打比较好。建议优先清理掉杂兵再完成击破威古的胜利条件。注意ポルターガイスト会使用大范围的火属性魔术，不过咏唱时间比较长，应该趁其咏唱时上前迅速击倒。

击破威古后，朱蒂丝会带着大量杂兵拦在前方。她的性格是“胜负好き”，会找HP较高的角色打，本身也是物理攻击型，因此应对方式跟威古一样即可，只需注意她的攻击是直线2格即可。レドゲコ弱水，有丽塔在场会好打一些。不过才经历过与威古的战斗，建议先回复一下HP。另外这里注意不要太往上走，在原地等待敌人下来再击破。

击破朱蒂丝进入第三阶段，地形从上方开始、按每2回合纵向4格的速度崩塌，前方也出现第2波敌人的增援，全员要赶紧返回初始的位置。如果一开始就在初始位置战斗的话，虽然可以直接达成胜利条件，但拿不到第2波援军的道具也有点亏。ゾンビ全部是火属性弱点，让法师一路烧着走比较有效率，不过要注意它们的攻击带麻痹状态。门番的两个ストーンゴレム让物理系冲在前面去开路。

战斗结束之后威古和朱蒂丝成为同伴，世界地图上开启新的EX关卡“EX3 愤怒の尾根”。

第9话 ルフレスの街・正门

胜败条件

初期

胜利条件	击破ルーク或メルディ	失败条件	敌人到达指定区域或我方全灭

增援

胜利条件	敌全灭	失败条件	敌人到达指定区域或我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガルムウルフ ×3	Lv14	942	–	–	–	普通
オタレド ×2	Lv14	856	–	火	水	普通
レドゲコ ×2	Lv14	1028	–	火	水	普通
メルディ	Lv17	2001	マジックガード	–	–	气まぐれ
ルーク	Lv17	2257	カウンター	–	–	猪突猛进
增援						
ガルムウルフ ×4	Lv15	994	–	–	–	普通
デスビー×3	Lv15	1306	–	风	火、地	人助け阻止！
ナイトレイド ×2	Lv16	1375	ガード、カウンター	风、暗	光	胜负好き

攻略要点

本战的敌人是来自《深渊传说》的卢克（ルーク）和来自《永恒传说》的梅尔蒂（メルディ）。开战后敌人会往我方出生点涌过来，由于被其到达出生点即视为失败，因此建议至少上一个持有ZOC的角色，放置在3个栅栏的正中位置会比较轻松一些（弗林或威古初始即持有该技能）。卢克和梅尔蒂从第二回合开始会往前冲。卢克移动力比较高，建议用ZOC角色挡住并先行击破。击破卢克后可以获得装饰品“フィートマーク”（提升物理攻击力基础值10%），击破梅尔蒂则是获得装饰品“マジックマーク”（提升术攻击力基础值10%），击破任意一人后他们就会双双撤退，并且场上出现大量援军，因此选择一个喜欢的入手吧（当然利用范围攻击一起击破也可以，不过难度有点高就是了）。之后的援军没什么特别值得一提的。

第10话 苦闷のよどみ

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

增援

胜利条件	全员生存状态抵达目的地	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ステインローパー×3	Lv16	1428	–	地	火	普通
ポイズンバット ×4	Lv16	1280	–	暗	风、地、光	效率主义
ムスシプラ ×2	Lv16	1184	–	水、地	火	普通
ストーンゴレム	Lv17	2201	ZOC	地	风	リベンジ
プレセア	Lv19	2639	ガード、ZOC	–	–	勇猛果敢
增援						
ナイトレイド ×3	Lv16	1375	ガード、カウンター	风、暗	光	技警戒
デスビー×3	Lv16	1375	–	风	火、地	普通
アンキュラブルプ	Lv35	4875	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	水	–	リベンジ

攻略要点

本战要对付的第一个强敌是来自《仙乐传说》的普蕾瑟亚（プレセア），第二个强敌则是巨兽（ギガントモンスター）之一的アンキュラブルプ，这也是巨兽惟一一次出现在特伦主线之中，算是给大家上一课。为了较好地对付巨兽，本战建议派出至少一名可远程攻击4格的角色。普蕾瑟亚虽然是纯物理系，但不会攻击我方HP较低的成员，比较令人安心。她也是典型的物攻物防高、术防低的角色，由法师去对付她的话会事半功倍。

全灭敌人后援军登场，其中就包括巨兽アンキュラブルプ。它的登场Lv为35，正常情况下是当前不可战胜的敌人，胜利条件也会变为脱离战场。虽然直接达成胜利条件也无所谓，但由于周围的杂兵清理掉也会有道具掉落，因此建议援军出现以后先守株待兔，等其他杂兵下来送死。然后利用アンキュラブルプ的リベンジ性格（只会追着上一个攻击它的人打），用4格以上的远程攻击打它一下，就可以开始放风筝。アンキュラブルプ的移动力只有1，攻击范围为2，因此只要不进入它周围3格之内就是绝对安全。顺便一说，要将其打倒的话，建议全员至少都要有Lv30以上，击倒后可以获得“ラブグミ”。

第11话

呻きの沼

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	卢克战斗不能

增援

胜利条件	卢克抵达目的地	失败条件	卢克战斗不能

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ラップオン ×5	Lv18	1551	マジックガード	暗	光	普通
ワイト ×5	Lv18	1516	–	暗	火、光	ルーク狙い
プレセア	Lv21	2881	ガード、ZOC	–	–	ルーク狙い
ジェイド	Lv21	2401	ガード、マジックガード	–	–	切れ者
增援						
スティンローパー×4	Lv19	1649	–	地	火	ルーク狙い
ポイズンバット ×3	Lv19	1478	–	暗	风、地、光	普通
ナイトレイド ×4	Lv20	1660	ガード、カウンター	风、暗	光	普通
デスビー×2	Lv20	1660	–	风	火、地	ルーク狙い
ラーヴァゴレム	Lv20	3449	ガード、ZOC	火、地	水、风	胜负好き

攻略要点

本战开战前先准备2、3个“ハ-ドボトル”（3回合中双防提升30%）和“パナシ-アボトル”（回复所有异常状态），以及数个HP回复药。敌人大部分弱光和火，增援后的BOSS弱水和风，建议派上对应的法师角色。第一波对付的敌人是上一战的普蕾瑟亚，加上来自《深渊传说》的杰德（ジェイド）。卢克在开战时加入我方，而杂兵ワイト和普蕾瑟亚会向卢克发起攻击。玩家首先要做的是让卢克与大部队合流，并尽量让队伍在初始镜头角度的右下角抱团。由于卢克被击倒就会失败，队伍等级不够高的话，建议让他自己给自己使用“ハ-ドボトル”提升防御，然后大部队优先将ワイト和普蕾瑟亚击破。杰德拥有十字范围攻击的水属性术，排列队伍时注意尽量不要站成十字。ワイト的攻击带毒属性，记得及时用“パナシ-アボトル”解除。

第一波敌人全灭后，普蕾瑟亚和杰德撤退，场上出现大量敌人，胜利条件也变更为卢克抵达左上角的4格之内。如果一开始就将卢克安置在那里，则可以避开第二场战斗直接过关，不过这样会少了很多道具，因此建议还是全灭掉。左上角的敌人比较强，建议将右下角的敌人全灭之后，将队伍状态调整好再去。BOSSラ-ヴァゴレム是最后才行动，不用担心遭到合击。

战斗结束后卢克正式加入我方，世界地图上开启新的EX关卡“EX4 昏迷の大树”，斗技场亦刷新一批通常任务。



第12话

疑心の洞穴

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ナイトレイド ×4	Lv20	1660	ガード、カウンター	风、暗	光	效率主义
ラップオン ×4	Lv20	1699	マジックガード	暗	光	术警戒
ラーヴァゴレム ×2	Lv21	3601	ガード、ZOC	火、地	水、风	リベンジ
ゼロス	Lv22	2879	ガード、マジックガード	–	–	效率主义
ユーリ	Lv22	2753	ガード、カウンター、マジックガード	–	–	胜负好き

攻略要点

本战的对手是来自《仙乐传说》的杰洛斯（ゼロス）和来自《宵星传说》的尤利（ユーリ）。一开始我方处于被上下包夹的状态，而关卡内大部分杂兵都是光属性弱点，建议派一些拥有光属性攻击方式的角色出战，并且将初始位置配置在下方，开场先往下方突破，将拥有范围攻击的ラップオン先解决掉，再收拾其他敌人。杰洛斯的性格是“效率主义”，会优先找我方HP较少的角色攻击，注意队伍中法师角色的站位。

战斗结束后世界地图上开启新的EX关卡“EX5 虚诞の冰窟”。

第13话 未练の城迹

胜败条件

初期

胜利条件	击破クリスタル	失败条件	メルディ战斗不能或我方全灭

增援

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
リターナ–×3	Lv20	1839	ガ–ド、カウンタ–	暗	火、光	普通
マンドラゴラ ×3	Lv22	1752	マジックガ–ド	水、地	火	术警戒
テンプルガ–ド ×2	Lv23	2085	ガ–ド、マジックガ–ド、ZOC	暗	风、光	手近な敌狙い
テンプルバトラ–×2	Lv23	2013	カウンタ–	暗	风、光	手近な敌狙い
メルディ	Lv25	2534	マジックガ–ド	–	–	门番
クリスタル	Lv20	1149	–	–	–	普通
增援						
リタ–ナ–×3	Lv20	1839	ガ–ド、カウンタ–	暗	火、光	普通

攻略要点

本战其实是特殊的时限关卡，梅尔蒂每回合都会受到固定的伤害，10个回合后就会死亡，游戏也随之结束。因此我方的目标是在10个回合内将左侧深处的紫水晶クリスタル击破。为此要尽量派出攻击范围大或移动力高的角色。而本关的杂兵大都是火属性弱点，有擅长火属性攻击的角色开路也很



重要。另外还有很重要的一点，当解决6个敌人后，水晶的正前方就会出现敌人的援军，有可能阻碍到玩家，因此建议在击破了5个敌人（拥有ZOC的テンプルガ–ド优先击破）之后，就专心先击破水晶，遏止援军出现。水晶被击破后，梅尔蒂会直接撤退，然后收拾战场即可。

第14话 嫉妒の废墟

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

增援

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ラップオン ×5	Lv23	1926	マジックガ–ド	暗	光	效率主义
テンプルガ–ド ×2	Lv24	2168	ガ–ド、マジックガ–ド、ZOC	暗	风、光	アイテムなぞ…
テンプルバトラ–×5	Lv24	2093	カウンタ–	暗	风、光	手近な敌狙い
クリスタル ×2	Lv25	1407	–	–	–	普通
增援 1						
ナイトレイド ×3	Lv24	1957	ガ–ド、カウンタ–	风、暗	光	普通
ラ–ヴァゴレム ×2	Lv24	4066	ガ–ド、ZOC	火、地	水、风	胜负好き
增援 2						
ヘビモス	Lv27	3785	ガ–ド、カウンタ–、マジックガ–ド、ZOC	火、暗	光	普通
ジャバウォック	Lv27	3785	ガ–ド、カウンタ–、マジックガ–ド、ZOC	火、光	暗	普通

攻略要点

本关会出现两次援军，其中弱光的敌人比较多，建议队伍配置中多放一些擅长光属性攻击的角色。



一开始先按照正常打法一步一步推进将敌人全灭，等到只剩下深处左右两个绿色水晶的时候，先全员待机回复HP和AP，调整成完全状态再将其中一个水晶破坏（建议先破坏初始角度下左侧的水晶），如此一来就会出现第一波增援。第一波增援出现在关卡中央，并不算太难打。将其全灭后再次休整一下，然后再破坏第二个水晶，障壁就会解除，同时在深处出现第二波增援——全新的BOSSヘビモス和ジャバウォック，两者弱点各为光和暗属性，并且都是强敌。建议在破坏水晶前，将队伍先集中在右侧，待敌人出现后，先集中火力消灭光属性弱点的ヘビモス。不过要注意BOSS出现后分散队员的站位，因为BOSS会使用扇形范围攻击。

战斗结束后世界地图上开启新的EX关卡“EX6暗泪の坩埚”，这也是特伦篇一周目流程中最后一个EX关卡。斗技场亦刷新一批通常任务。

第15话 断绝の崖

胜败条件

胜利条件	击破巨大クリスタル	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
デスビ－ナイツ ×3	Lv27	2271	–	风	火、地	效率主义
バジリスク ×3	Lv27	2422	–	火	风	普通
クリスタル ×4	Lv25	2815	–	–	–	普通
巨大クリスタル	Lv30	3351	–	–	–	普通
プレセア	Lv30	4021	ガ－ド、ZOC	–	–	勇猛果敢
增援（破坏左下水晶）						
テンプルバトラ－×2	Lv27	2338	カウンタ－	暗	风、光	技警戒
マンドラゴラ	Lv27	2119	マジックガ－ド	水、地	火	回复役
ドライアド	Lv28	2107	マジックガ－ド	水、地	火	回复役
バジリスク	Lv28	2508	–	火	风	普通
增援（破坏右下水晶）						
ラップオン×2	Lv27	2237	マジックガ－ド	暗	光	普通
ドライアド	Lv28	2107	マジックガ－ド	水、地	火	回复役
バジリスク	Lv27	2422	–	火	风	普通
バジリスク ×2	Lv28	2508	–	火	风	普通
增援（破坏左上水晶）						
テンプルバトラ－×2	Lv27	2338	カウンタ－	暗	风、光	技警戒

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
バジリスク	Lv27	2422	–	火	风	普通
テンプルバトラ－	Lv28	2421	カウンタ－	暗	风、光	技警戒
ドライアド	Lv28	2107	マジックガ－ド	水、地	火	回复役
增援（破坏右上水晶）						
バジリスク	Lv27	2422	–	火	风	普通
テンプルバトラ－	Lv27	2338	カウンタ－	暗	风、光	技警戒
バジリスク ×2	Lv28	2508	–	火	风	普通

攻略要点



本战特伦觉醒成为梦绸形态，可以参与战斗。其特性是后卫回复、辅助型，不过物理防御力比较低，不要拖上前线。开场建议选择一个方向突破，不要分散战力。普蕾瑟亚击破之后会掉落技能书，不要放过。胜利条件为击破巨大水晶，因此场上的其中两个水晶其实可以放置不管。大部分杂兵都弱风和光，采用上一关的待机回AP战术可以打得很轻松。

本战结束后，斗技场中开始出现EX任务。

第16话 憎しみの砂漠

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サンドワ－ム ×3	Lv32	5711	ZOC	火、地	水、风	普通
ジェイド	Lv34	3679	ガ－ド、マジックガ－ド	–	–	切れ者
ナハト	Lv34	4357	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	全属性	–	冷酷
增援						
サンドワ－ム ×3	Lv30	5361	ZOC	火、地	水、风	普通

攻略要点

从本关开始，持有范围攻击的杂兵会陆续多起来，建议玩家此时先通过自由战斗或斗技场赚钱，将商店的等级提升到Lv9，然后大量购买范围回复的“トリ－ト”，能够让之后的战斗轻松很多。



本关要面对纳哈特和杰德，虽然除此以外的杂兵都是弱水和风的サンドワ－ム，但考虑到之后的纳哈特耐全属性，因此还是要注意队伍的平衡。サンドワ－ム不会移动，但会使用远程地属性术攻击，因此不要随意突进，一定要一个一个集中火力消灭。而将全部的サンドワ－ム击倒后就会出现サンドワ－ム×3的增援，因此建议留下一只，直接解决纳哈特和杰德，这样就不会与增援交战了。纳哈特不会范围攻击，但单体暗属性术攻击威力相当大，术防低的角色不要去吸引火力。

本战结束后，斗技场中刷新一批EX任务。

第17话 绝望の荒野

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サラマンダ－×3	Lv31	2844	–	火	水、风	冷酷
ドライアド×2	Lv31	2325	マジックガ－ド	水、地	火	术警戒
ラ－ヴァゴレム	Lv32	5354	ガ－ド、ZOC	火、地	水、风	胜负好き
ゼロス	Lv35	4485	ガ－ド、マジックガ－ド	–	–	效率主义
メルディ	Lv35	3900	マジックガ－ド	–	–	気まぐれ
增援1						
ゲルゲコ ×4	Lv31	2422	–	水、风	–	效率主义
メデュ－サロ－パ－×2	Lv31	2902	マジックガ－ド、ZOC	地、暗	光	普通
增援2						
ゲルゲコ	Lv30	2345	–	水、风	–	普通
デスビ－ナイツ	Lv30	2513	–	风	火、地	普通
フレイムバット	Lv30	2178	–	火、暗	地、光	技警戒
サラマンダ－	Lv32	2934	–	火	水、风	普通
デスビ－ナイツ	Lv32	2677	–	风	火、地	冷酷

攻略要点

本关建议至少准备4个“トリ－ト”。BOSS是杰洛斯和梅尔蒂的组合。杂兵如左表所示，弱点属性比较杂，但笔者建议至少还是要上光属性输出的角色。布阵的时候不要看地图宽阔平坦就直线上前，建议全员都沿着地图的右侧前进。突破一半距离的时候第一批增援就会出现，其中メデュ－サロ－パ－是拥有地、风、火三属性范围攻击的强敌，一定要在其出手前先解决掉其中一只。解决一定数量的敌人后，就会出现第二批增援，数量有点多而且呈包围中央的状况，强烈建议在增援出现前至少先解决两个BOSS之中的一人。注意杰洛斯会优先狙击我方HP较少的角色。战斗结束后杰洛斯和梅尔蒂加入我方。斗技场中刷新大批EX任务。



第18话 叹きの冰峡

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
アイスウルフ ×4	Lv34	2736	カウンタ－	水	火	技警戒
アイスバット ×2	Lv34	2463	–	水、暗	火、地、光	普通
アイスリザ－ド ×2	Lv24	3115	–	水	火、风	普通
ラップオン×2	Lv34	2800	マジックガ－ド	暗	光	术警戒
イエティ ×2	Lv35	4582	ガ－ド、カウンタ－、ZOC	水	火	猪突猛进
ジェイド	Lv38	4233	ガ－ド、マジックガ－ド	–	–	切れ者
プレセア	Lv38	5080	ガ－ド、ZOC	–	–	勇猛果敢
ユ－リ	Lv38	4656	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド	–	–	胜负好き

攻略要点

本关的BOSS是杰德、普蕾瑟亚和尤利三人，而且还会使用秘奥义，自然是一场苦战。其他杂兵都是火和光弱点，建议派这两种攻击属性为主的角色出战，另外最好加上两个持有范围回复术的角色。

阵型配置上建议将持有光属性攻击的角色放在左侧。开场全员往左侧行动，先将持有范围攻击能力的ラップオン解决掉。右边下来的狼系敌人和左边下来的イエティ就由火属性输出角色迎击。左下角地形有些窄，布阵时注意将攻击距离较短的物理近身角色放在外侧，回复和魔法输出角色放在里侧。等敌人聚集起来后，一口气用大范围火属性术攻击一网打尽非常爽快。解决普蕾瑟亚和尤利之后，在杰德下来之前，将战场往上方空阔的地段推进，避免遭到范围攻击的不必要牵连。

战斗结束后斗技场刷新最后一批通常任务。注意最后这一批通常任务的敌人级别都比较高，队伍等级没有Lv35以上相信会打得很吃力。

メランコリウム・通廊

胜败条件

初期

胜利条件	テルン到达目的地	失败条件	テルン战斗不能

增援

胜利条件	指定区域防御成功（2回合）或敌全灭	失败条件	让敌人抵达指定区域或テルン战斗不能

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ジャバウォック	Lv40	5571	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	テルン狙い
ベヒモス	Lv40	5571	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	テルン狙い

攻略要点

由于本战特伦是强制出场，且关系到胜败条件，因此建议等级太低的话，练到至少Lv34左右，再准备一些“ハ-ドボトル”来提升防御力。战斗开始时杰德、普蕾瑟亚和尤利正式加入我方，等级都在38级，但无法装备装饰品，要不要出战值得斟酌一下。另外考虑到变化后的胜败条件，建议再派上2～3名持有ZOC的角色（至此初始持有ZOC的角色为克雷斯、威古、弗林和普蕾瑟亚）。

别看场上只有两个巨大敌人，开场后场上立刻会出现8名布鲁化的我方角色，也就是常见的“自己打自己”的桥段。8名角色为我方选择登场的、除特伦以外的7名角色+一名主要角色（小编是遇到了没上场的阿斯贝尔），等级全部为Lv41，全员持有技能“ガ-ド”、“カウンタ-”、“マジックガ-ド”和“ZOC”，且性格均为テルン狙い。建议特伦多多使用“ハ-ドボトル”来提升防御力，并躲在队伍最后方，不要太上前，然后其他战斗成员先将拥有远程攻击能力的角色解掉，然后慢慢全灭这第一批敌人。

全灭敌人之后别急着达成胜利条件，先在原地将队伍休整成满状态，然后将持有ZOC的角色配置在离第一个目的地往下数约4～5格的横向位置上，按场地宽度横向平均散开，而其他角色紧跟在后。当特伦踩到目的地的格子，场上会出现援军，胜败条件也会发生变化。场上新增的援军为7名布鲁化的我方角色，角色选择偏重于之前没登场的角色（当然也有重复的）。此时开始特伦不能行动，玩家要注意自己的走位，优先解决远程角色（如果有娜塔莉亚在场，要特别优先处理），只要坚持两回合也能自动过关。

战斗结束后斗技场刷新最后一批EX任务。



第20话

灭びの院

胜败条件

胜利条件	击破ラ－フ・ネクリア	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
シャドウガイスト ×2	Lv40	3367	マジックガ－ド	暗	风、光	气まぐれ
ネガティブプラント ×3	Lv40	3218	マジックガ－ド	地、暗	火、光	人助け阻止！
リタ－ナ－×3	Lv40	3565	ガ－ド、カウンタ－	暗	火、光	效率主义
グザファン ×2	Lv41	5368	カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、暗	水、光	胜负好き
ラ－フ・ネクリア	Lv50	8356	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	－	－	冷酷
クリスタル ×2	Lv40	2228	－	－	－	普通
增援						
ジャバウォック	Lv42	5850	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、光	暗	普通
ヘビモス	Lv42	5850	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、暗	光	普通

攻略要点

与最终BOSSラ–フ第一阶段的战斗。杂兵全部是光属性弱点，建议上光属性输出为主的角色。场上的两个紫水晶会出现在初始镜头角度的深处两个角落，建议一开始就兵分两路慢慢推进去消灭水晶。只有将两个水晶击破之后，才能对最终BOSS造成伤害。BOSS擅长风、地、水和暗属性的术攻击，不要让术防低的角色冲太前。注意在攻击BOSS时，留一条满的OVL槽，然后把主力角色配置在最终BOSS的初始位置周边。



当第一次击破BOSS后会发生剧情，BOSS以半血在初始位置复活，且场上两侧出现增援。如果不想恋战的话，直接发动OVL的秘奥义，集中轰杀BOSS即可快速解决战斗。战斗结束后，纳哈特成为同伴。如果已经通关过特伦篇和纳哈特篇各一次，此时会出现隐藏的EX关卡“EX7 祸事の岩场”。



第21话

灭びの院・2

胜败条件

胜利条件	击破ラ－フ・ネクリア	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ラ－フ・ネクリア表	Lv60	13296	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	－	－	普通
ラ－フ・ネクリア里	Lv60	13296	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	－	－	冷酷

攻略要点

与第19话一样要面对布鲁化的我方角色，再加上最终BOSS的两种形态。本战没有耐性和弱点要素，选择攻击力够高，且物理魔法平衡的阵容上场吧。

BOSS有白色和黑色两种形态，处于白色形态时物防极高，还持有反击能力，因此最好用魔法攻击；处于黑色形态时术防极高，物理攻击容易奏效。两种形态每回合都会进行替换。另外BOSS每回合都会吸收场上一个布鲁角色回复自身的HP，但是布鲁角色残余的HP较少的话，BOSS的回复量也会相应降低，因此本战的关键就是平衡掌握给予杂兵和BOSS的伤害程度。在布鲁角色靠近过来的时候将其打致残血，但不要完全消灭，因为布鲁角色是会不断刷新的。

开场后先集中消灭左右两侧其中的一个布鲁化角色，然后在那里布阵直接开始揍BOSS。虽说BOSS持有范围攻击，但如果角色太过分散反而会对回复产生影响，因此建议前卫抱作一团，并跟回复角色拉开一定距离。其他的布鲁角色不用主动去招惹，等它们自己送上来时再揍个半死。输出的时机根据BOSS的形态进行相应调整，自身的攻击方式暂时不奏效的角色可以转为回复角色，靠道具来回复HP和AP。击倒ラ–フ・ネクリア，就可以欣赏特伦篇的结局了。



纳哈特篇



第1话 失意の原

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

增援

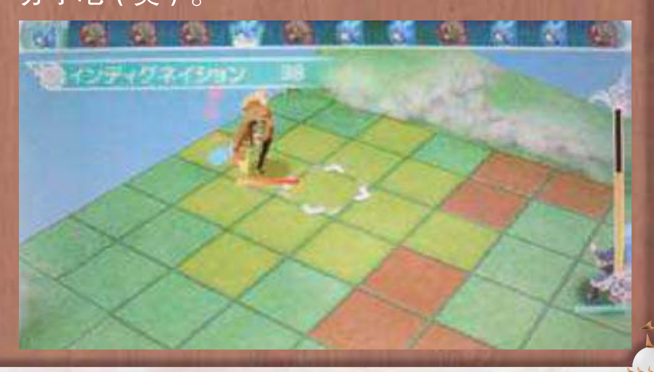
胜利条件	击破ダオス	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×5	Lv25	1095	–	–	火	普通
增援 1						
ガルムウルフ ×2	Lv25	1548	–	–	–	普通
バジリスク ×2	Lv25	2252	–	火	风	普通
增援 2						
ウドゴレム	Lv25	2815	–	水、地	火、风	普通
スト－ンゴレム ×2	Lv25	3097	ZOC	地	风	普通
增援 3						
ダオス	Lv50	5571	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	–	–	切れ者

攻略要点

熟悉游戏操作的第一关，虽然可操作角色只有纳哈特（ナハト）一人，但却是Lv99的超人。全灭杂兵后会出现本关BOSS，来自《幻想传说》的经典人气反派达奥斯（ダオス）。攻击力虽然有点高，但在99级的纳哈特面前依然不值一提。纳哈特的术攻中有一招叫“インディグネイション”（神雷），系列老玩家们都知道该怎么办了吧（笑）。



第2话 我执の草林

胜败条件

初期

胜利条件	击破ジェイド或击破ユ－リ	失败条件	ナハト战斗不能

增援

胜利条件	击破ジェイド / 击破ユ－リ	失败条件	ナハト战斗不能

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×2	Lv5	358	–	–	火	普通
ゾンビ ×2	Lv5	369	–	暗	火、光	普通
ジェイド	Lv6	546	–	水、暗	光	切れ者
ユ－リ	Lv6	625	–	风、暗	光	胜负好き
增援						
ウルフ ×3	Lv5	358	–	–	火	普通
ゾンビ ×3	Lv5	369	–	暗	火、光	普通

攻略要点

本战纳哈特的等级下降为Lv7，并且要同时面对来自《宵星传说》的尤利（ユ－リ）和来自《深渊传说》的杰德（ジェイド）。虽说先打倒的一方会成为同伴，但先打倒尤利的话，增援会出现ゾンビ×3；先打倒杰德的话，增援会出现ウルフ×3。而且选择后打倒的一人会在前一人被击破后提升双攻。因此难度还出乎意料地高。

小编建议先从杰德开始动手。往初始镜头角度右侧前进，侧面攻击击破第一个ゾンビ，然后无视第二个ゾンビ，直接攻击杰德两次即可将其击倒。接下来杰德会以少量HP复活并成为同伴，第一时间让纳哈特为其回复，杰德不要移动，避免被尤利先制攻击。最后让纳哈特为自己回复，杰德发动OVL，然后上前用魔法两回合击破尤利，直接结束战斗。本战的要点是千万不要与杂兵纠缠，否则不管如何HP和AP都不够用。



第3话 孤绝の地峡

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	メルディ或プレセア战斗不能

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
キラ－ビ－×2	Lv7	404	－	风	火、地	手近な敌狙い
プチプリ	Lv7	543	－	水、地	火	手近な敌狙い
ウドゴレム×2	Lv8	1527	－	水、地	火、风	手近な敌狙い
增援						
ウルフ ×2	Lv8	456	－	－	火	术警戒
キラ－ビ－	Lv8	436	－	风	火、地	手近な敌狙い
プチプリ ×2	Lv8	586	－	水、地	火	普通
ドライアド	Lv8	788	マジックガ－ド	水、地	火	普通

攻略要点

开战时来自《永恒传说》的梅尔蒂（メルディ）和来自《仙乐传说》的普蕾瑟亚（プレセア）加入队伍，但由于阵容被分割开，仍然是高难度的关卡。首要任务是让大部队合流，并优先解决能够进行远程攻击的プチプリ。

建议让尤利和杰德先上前用必杀技攻击プチプリ，并逐步让队伍往右侧移动。梅尔蒂用风属性术、普蕾瑟亚用技攻击最上方的ウドゴレム，并移动至右侧角落。击破三个敌人之后，尤利、杰德和纳哈特的初始位置会出现大量增援，此时就要不顾一切向上走，先与梅尔蒂和普蕾瑟亚合流并清理掉上方的杂兵。注意纳哈特的回复术是本战的关键，不要随意浪费他的AP。（道具虽然可以用，但纳哈特篇要在第6话开始才开放商店，因此还是尽可能节约。）

完成合流之后，建议以尤利和杰德排在前方当肉盾，纳哈特退在后方回复，偶尔上前补刀，梅尔蒂和普蕾瑟亚进行输出和补刀，再利用地图上的岩石为盾，各个击破来犯的敌人。由于死亡也能获得经验值，因此除了梅尔蒂和普蕾瑟亚以外都不要怕死。プチプリ和ドライアド能进行远程术攻击，要特别注意梅尔蒂和普蕾瑟亚的走位。

本战结束后开放自由战斗系统。自由战斗可以选择主线剧情中已经通过的关卡供玩家重复挑战，当主线剧情的敌人太强难以过关时，不妨先来自由战斗关卡练一下级（回到第1关也不会再遇到达奥斯，不用担心）。

第4话 梦幻の天桥

胜败条件

初期

胜利条件	ル－ク到达目的地	失败条件	ル－ク或ナハト战斗不能

增援

胜利条件	全员生存状态到达目的地	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ゾンビ ×4	Lv9	503	－	暗	火、光	普通
ウルフ ×2	Lv10	524	－	－	火	普通
ガルムウルフ	Lv10	741	－	－	－	普通
ゲコゲコ ×2	Lv10	673	－	水	火	普通
スト－ンゴレム	Lv11	1580	ZOC	地	风	猪突猛进
增援						
ガルムウルフ ×2	Lv10	741	－	－	－	手近な敌狙い
レドゲコ ×2	Lv10	808	－	火	水	普通
スト－ンゴレム	Lv11	1580	ZOC	地	风	手近な敌狙い

攻略要点



在进入本关之前，建议先通过自由战斗将队伍整体实力提升至Lv11左右，这样会打得轻松很多。战斗开始时，来自《深渊传说》的卢克（ル–ク）和来自《仙乐传说》的杰洛斯（ゼロス）会加入队伍，但卢克这家伙不听指挥，会自顾自朝着目标前进。由于卢克被击破即会失败，因此要让杰洛斯一路跟着他，用回复术回复体力以及吸引伤害。我方其他成员就继续跟上消灭敌人，特别是拥有ZOC的スト–ンゴレム要优先解决，利用梅尔蒂的风属性术攻击事半功倍。当卢克前进到最后一个平台后就会出现增援，但战术保持不变。当卢克到达目的地后胜败条件就会变更，此时就可以慢慢消灭余下的敌人了。

第5话

メランコリウム・通廊

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

增援

胜利条件	全员生存状态到达目的地	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×3	Lv8	456	–	–	火	普通
グ－ル ×4	Lv8	586	–	暗	火、光	普通
マルタ	Lv9	601	–	暗	光	回复役
ユリウス	Lv9	769	–	暗	光	切れ者
リッド	Lv9	699	–	暗	光	勇猛果敢
增援						
グ－ル ×2	Lv8	586	–	暗	火、光	普通
ポルタ－ガイスト	Lv8	645	マジックガ－ド	暗	风・光	普通

攻略要点

本关要同时对付来自《永恒传说》的里德（リッド）、来自《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的玛露塔（マルタ）和来自《无尽传说2》的尤里乌斯（ユリウス）。建议将梅尔蒂加入队伍中，她与里德会有对话情节。以后的关卡中，只要出战人员中有与BOSS角色同作品的角色，都会在交战后发生特殊对话，就不再赘述。

我方角色在出战时即强制陷入毒状态（无法解除），在每个主动回合到来时都会遭到固定伤害，因此建议让纳哈特和杰洛斯两个会回复术的角色同时出战。本关结束后就能开启商店，因此只要有必要的话，就不用吝惜道具了。敌人会主动冲下来，我方没有必要强行上前，调整好距离，尽量保证先制攻击即可。敌人包括BOSS在内全员弱光属性，纳哈特的光属性术攻击效果极佳，不妨留着对付BOSS。击破一定数量杂兵后就会出现增援，但基本战术还是不变。

本战结束后里德、玛露塔和尤里乌斯成为同伴，并开放据点系统。据点中的斗技场可以无限次挑战刷钱和经验，如果感到之后的战斗有些困难，可以去斗技场刷一刷，提升角色等级，用金钱购买装备和道具再行挑战。

第6话

错乱の畔

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ゲコゲコ ×5	Lv13	810	–	水	火	普通
ヘテロドクサ ×3	Lv13	810	マジックガ－ド	水、地、暗	火、光	效率主义
增援 1						
カイウス	Lv15	1255	ガ－ド	暗	–	手近な敌狙い
アニ－	Lv15	1105	マジックガ－ド	水、暗	–	补助役
增援 2						
グリ－ンロ－パ－×2	Lv12	1145	–	风、地	火	冷酷
デスビ－×3	Lv12	1103	–	风	火、地	普通
ヘテロドクサ ×2	Lv12	763	マジックガ－ド	水、地、暗	火、光	冷酷

攻略要点

这关要面对的BOSS是来自《重生传说》的阿妮（アニ－）和来自《风雨传说》的凯乌斯（カイウス），而杂兵数量也很多，若是队伍等级不够高，很容易陷入危机之中，回复道具要多准备一点，另外至少要准备1～2个复活的“ライフボトル”。

战斗开始时全队往出生点右侧移动，在角落附近按部就班地击破敌人，为之后的情况做好铺垫。本关虽说所有杂兵都弱火，不过我方此时应该没有火属性攻击手段，只能作罢。击破3个敌人后阿妮和凯乌斯就会作为BOSS登场，并对最后击破敌人的角色释放超高伤的物理秘奥义，伤害为700以上。若是法系角色基本就是直接濒死，因此要么注意一下击破敌人的角色选择，要么直接丢复活药吧。注意阿妮会使用降低双防的地形效果术，可以先拿一个角色上去引诱她出这招，然后再退下来。而凯乌斯虽然只有15级，但他真的会使用秘奥义，因此一旦出手攻击他，一定要不惜代价先将其解决。

将两人都击倒后，两人会以低血量复活并成为同伴。此时第二批援军会在地图右上角出现，阿妮也会自动移动到右上角的角落里。如果玩家按照小编所说的一开始就在这个角落战斗，那么合流会变得非常容易。阿妮在自己的回合先用道具给自己回血（或是冒着牺牲自己的风险使用范围回血术），其他人继续收拾剩余的杂兵即可。

战斗结束后阿妮和凯乌斯成为同伴，斗技场更新一批通常任务。

第7话
未练の城迹

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガルムウルフ ×3	Lv15	994	–	–	–	普通
グ–ル ×6	Lv15	904	–	暗	火、光	普通
ドライアド	Lv15	1215	マジックガ–ド	水、地	火	普通
マンドラゴラ	Lv15	1265	マジックガ–ド	水、地	火	普通
ルドガ–	Lv18	1574	ガ–ド、マジックガ–ド	暗	–	普通
ロニ	Lv18	1749	ガ–ド、カウンタ–	暗	–	勇猛果敢
クリスタル	Lv18	1166	–	–	–	普通
クリスタル	Lv18	1516	–	–	–	普通
增援						
リタ–ナ–×2	Lv15	1446	ガ–ド、カウンタ–	暗	火、光	胜负好き
リタ–ナ–	Lv16	1523	ガ–ド、カウンタ–	暗	火、光	胜负好き

攻略要点

本关开场时，来自《宿命传说》的斯坦（スタン）会加入我方，而来自《无尽传说2》的路德卡（ルドガ–）和来自《宿命传说2》的罗尼（ロニ）则作为BOSS登场。杂兵大部分弱光属性，建议派出擅长光属性攻击的成员（纳哈特、玛露塔）。拥有范围回复术的阿妮也建议上场。本关难度比较高，建议队伍平均等级至少在16级以上，回复道具也多准备一些，尽量保证在9个以上。



斯坦的火球术“ファイアボ–ル”对グ–ル有特效，尽量多使用。初期敌人被消灭7个后就会出现增援，而场上敌人低于4个时就必定会由水晶召唤出增援，因此如果想完全抑制增援的话，就要在消灭第7个敌人之前直接破坏水晶。两个水晶分布在初始镜头视角的左上和右下，而且如果不在同一个回合里同时破坏的话就会无限再生，因此建议每三个人一组分开进军。由于战力分散，受到的伤害势必会变高，因此遇到危机时不要吝啬回复道具。特别是左上的部队更容易受到夹击，建议阿妮跟着这边走。

战斗结束后路德卡和罗尼也成为同伴，斗技场更新一批通常任务。

第8话
嫉妒の废墟

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ラップオン ×4	Lv19	1624	マジックガ–ド	暗	光	术警戒
テンプルガ–ド ×6	Lv21	1920	ガ–ド、マジックガ–ド、ZOC	暗	风、光	技警戒
ラ–ヴァゴレム ×3	Lv23	3910	ガ–ド、ZOC	火、地	水、风	猪突猛进

攻略要点

本关开场时，来自《幻想传说》的铃（すず）、来自《心灵传说》的翡翠（ヒスイ）和来自《神话传说》的赛内鲁（セネル）会加入我方。而主要的敌人弱风，可以多上一些有风属性招式的角色。本战难度比起上一场也有飞跃性的提升，建议队伍整体等级达到Lv18以上。另外本战推荐让阿妮参战，她的地形效果术在本关有很大的帮助。

本关的特征在于有三个激光炮台，当炮台变成紫色的时候，下一回合就会放出激光攻击，且对敌方也有伤害。激光每两回合发射一次，攻击纵深两个格子（仔细观察地面，黑色痕迹就是激光的攻击轨道），如何让自己人避开激光，然后诱导敌人中招，就是本关的乐趣所在。一开始让中央的铃、翡翠和赛内鲁往右下退，大部队则迎上去夹击并消灭第一波敌人，这个时候即使被激光击中也问题不大，但还是要尽量减少中弹人数。解决之后，在第一个炮台和第二个炮台之间，让阿妮做好地形效果，就在这里进行迎击。当最上方的三个ラ–ヴァゴレム快要走到第二个炮台附近时，就选2个物防高的角色在激光轨道前站好，诱使ラ–ヴァゴレム进入轨道上，这样可以造成不俗的伤害。

战斗结束后三人正式成为同伴，斗技场更新一批通常任务。

第9话

メランコリウム・通廊

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

増援

胜利条件	全员生存状态到达目的地	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期（正面第一个宝箱）						
デスビ－ナイツ	Lv25	2111	–	风	火、地	胜负好き
フレイムバット	Lv25	1830	–	火、暗	地、光	技警戒
初期（正面左下角宝箱）						
サラマンダ－	Lv25	2315	–	火	水、风	普通
デスビ－ナイツ	Lv25	2111	–	风	火、地	普通
初期（正面右上角宝箱）						
サラマンダ－	Lv26	2402	–	火	水、风	普通
增援（最左侧宝箱）						
ティランピオン	Lv26	3944	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	风、地	–	リベンジ
增援（左上角宝箱）						
レッドロ－パ－	Lv25	2111	–	火、地	水	普通
レドゲコ	Lv25	1689	–	火	水	胜负好き
增援（中央宝箱）						
デスビ－ナイツ	Lv26	2191	–	风	火、地	普通
增援（右上角宝箱）						
？？？	Lv30	5957	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	–	–	切れ者
增援（最右侧宝箱）						
フレイムバット	Lv26	1899	–	火、暗	地、光	术警戒

攻略要点

本关的敌人等级比较高，不过因为基本都是围殴，还有整理队伍的时间，因此推荐队伍等级在20以上即可。出现的杂兵属性弱点比较杂乱，而BOSS又是无弱点，因此选择人员方面比较自由（当然回复角色还是要带上的，建议选择阿妮）。

本关的攻略过程比较有趣，首先场上会出现三个宝箱，不管攻击哪个都会出现杂兵，因此建议一个一个打，清理完后整理队伍再打开下一个。三个宝箱都清理完毕之后，场上又会重新出现5个宝箱。不过这次只要打掉初始视角下右上角的宝箱，就会在该宝箱的右边一点点出现一个叫“？？？”的敌人，将其解决掉即可过关了。注意这家伙攻击力非常高，一招打掉1000是常事，性格又是难缠的“切れ者”，最好是在打开宝箱前让阿妮先在右侧把地形效果术放好，然后爆OVL一口气收拾掉。战斗结束后斗技场更新一批通常任务。

第10话

軛の伽藍

胜败条件

胜利条件	ナハト击破	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガルムウルフ ×2	Lv28	1724	–	–	–	気まぐれ
テンプルガ－ド ×3	Lv28	2508	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	暗	风、光	胜负好き
テンプルバトラ－×2	Lv28	2421	カウンタ－	暗	风、光	技警戒
リタ－ナ－×3	Lv28	2508	ガ－ド、カウンタ－	暗	火、光	技警戒
グザファン	Lv28	3683	カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、暗	水、光	普通
ナハト	Lv33	4231	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	全属性	–	冷酷
增援						
クリスタル	Lv40	1238	–	–	–	普通

攻略要点

本关难度飞跃极大，且无法使用纳哈特，还需要精通水、光属性的远距离角色作为输出（推荐杰德和玛露塔）。感觉队伍实力不足或构成有问题的话，建议去练一下级。队伍平均等级在26左右应该能打得比较稳定。

开场先按照正常打法推进，中央的グザファン弱水和光，让杰德和玛露塔去做主要输出。两个回合后场上会出现红色的水晶，这玩意出现后的第二个回合会发生自爆波及周围2格，要么让角色远离，要么让角色去将其击破。不过水晶即便遭到破坏（或自爆）也会重复出现在玩家当前大部队的旁边，因此小编建议还是不要管它，直接逃离爆炸范围。纳哈特的攻击方式主要为暗属性术攻击，伤害非常高，打中没有提升术防的物理角色基本就是一击必杀。如果全员装备抗暗的装饰品会稍微好打一点。不过纳哈特自身也是耐全属性，因此用不带属性的物理攻击为主输出效果会比较好。战斗结束后斗技场更新一批通常任务和大量EX任务。

第11话

灭びの院

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガルムウルフ ×5	Lv30	1843	–	–	–	技警戒
ワイト ×5	Lv30	2420	–	暗	火、光	普通
ラ－フの落とし子	Lv35	3250	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	火	水	手近な敌狙い
增援 1						
水の落とし子	Lv35	3250	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	水	风	リベンジ
地の落とし子	Lv35	3250	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	地	火	リベンジ
增援 2						
アンキュラブルプ	Lv35	4875	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	水	–	リベンジ
デカラビアス	Lv32	4640	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	地・暗	火、光	リベンジ
增援 3						
火の落とし子	Lv35	3250	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	火	水	リベンジ
风の落とし子	Lv35	3250	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	风	地	リベンジ
增援 4						
ティランピオン	Lv32	4818	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	风、地	–	リベンジ
フィアブロンク	Lv32	7138	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、地	水、风	リベンジ

攻略要点

本战建议派上阿妮和翡翠（翡翠等级至少要达Lv28，习得范围回复术），并将队伍等级提升至Lv30以上再来挑战。如果主力中有擅长火和光属性攻击的角色也最好派上场。

本战粗略可分为5个阶段。第1阶段先集中精神解决攻下来的杂兵。ラ–フの落とし子被击破后就会出现第一波增援，因此放在最后打，让大部队回复一下HP和AP。

第2阶段场上出现水の落とし子和地の落とし子，通常的攻击对它们几乎无法造成像样的伤害。不过任意攻击一次后，场上4个角落会出现不同属性的水晶。跟上一关一样，水晶会在迎来第二个回合时爆炸。玩家要做的，就是利用敌人“リベンジ”的性格，用远程招式攻击，然后将其诱导至对应它们弱点的水晶附近，让其承受水晶自爆时带来的属性伤害，两次就能将其消灭。这里分成两队行动比较有效率，但记住一定要把两个回复角色拆开负责给两边加血。

之后进入第3阶段，第二波增援出现アンキュラブルプ和デカラビアス在场地的上下两边。デカラビアス弱火和光属性。两者都能正常造成伤害，当然也同样可以诱导它们承受水晶自爆的伤害。由于两者都不算很难打，建议直接原地解决，然后顺便将接下来第4阶段出现的火の落とし子和风の落とし子诱导至对应弱点的水晶那里解决掉。

最后的一波援军当中，フィアブロンク的HP实在有点多，还是推荐就近找个水晶诱导一下，利用自爆来加快输出。它全是物理系招式，用个物防高的角色去诱导比较好。战斗结束后斗技场更新最后一批通常任务和EX任务。





第12话

灭びの院・2

胜败条件

胜利条件	击破ラーフ・ネクリア	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
グザファン×2	Lv33	4323	カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	水、光	术警戒
リターナー×2	Lv33	2943	ガード、カウンター	暗	火、光	效率主义
ジャバウォック	Lv33	4599	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	技警戒
ヘビモス	Lv33	4599	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	技警戒
ラーフ・ネクリア	Lv40	8913	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	–	–	手近な敌狙い
增援						
シャドウガイスト	Lv40	3367	マジックガード	暗	风、光	キュウ…シュウ…
ナイトレイド	Lv40	3218	ガード、カウンター	风、暗	光	キュウ…シュウ…
ネガティブプラント	Lv40	3218	マジックガード	地、暗	火、光	キュウ…シュウ…
リターナー	Lv40	3565	ガード、カウンター	暗	火、光	キュウ…シュウ…

攻略要点

纳哈特篇的最终战，队伍等级基本在Lv35以上就能稳定过关。不过既然是最终战，练到Lv36，看看秘奥义也是好的。大部分敌人是光属性弱点，出战成员建议选择纳哈特、尤里乌斯、路德卡和玛露塔，再加上一名范围回复的角色，其他就随意了。



最终战的构成倒是比较单纯，先将正面的杂兵消灭，然后兵分两路解决掉左右两侧的ジャバウォック和ヘビモス，然后再集中火力对付最终BOSSラーフ。从第三个回合开始，场上每回合都会不断出现性格为“キュウ…シュウ…”的杂兵，它们会朝着ラーフ身边前进，来到相邻位置时就会被ラーフ吸收掉，并让ラーフ回复自身当前HP值的体力。不过若是这种杂兵残余的HP较少的话，BOSS的回复量也会相应降低，因此关键是平衡掌握给予杂兵和BOSS的伤害程度。在杂兵靠近过来的时候将其打致残血，但不要完全消灭。因为场上有4个这种杂兵时，是不会出现新援军的。击倒ラーフ・ネクリア，就可以欣赏纳哈特篇的结局了（其实就是接特伦篇第9话之前的剧情）。

斗技场任务

通常任务

任务名	解放条件	难度	GALD	敌人	备注	初回报酬
ウルフ讨伐	テルン篇第4话完成、ナハト篇第5话完成	★1	挑战300/报酬500	ウルフ×6	–	アップルグミ×3
キラービー讨伐		★1	挑战300/报酬500	キラービー×6	–	バナシーアボトル×3
オタオタ讨伐		★1	挑战300/报酬500	オタオタ×6	–	リキュールボトル×3
ゲコゲコ讨伐		★1	挑战300/报酬500	ゲコゲコ×6	–	フレアボトル×3
ウドゴレム讨伐		★1	挑战300/报酬500	ウドゴレム×4	ウドゴレム是火属性弱点，利用火属性攻击比较容易击倒	ハードボトル×3
牙と针		★1	挑战500/报酬800	ウルフ×3、キラービー×3	–	ライフボトル×3
森のヴールたち		★1	挑战500/报酬800	ウルフ×3、キラービー×2、ウドゴレム×1	–	レモングミ×2
弱点はどれだ?	テルン篇第4话完成、ナハト篇第6话完成	★1	挑战500/报酬800	ウドゴレム×2、オタオタ×4	全员火属性弱点	パイングミ×2
ゲコゲコの子はオタオタ！？		★1	挑战500/报酬800	オタオタ×3、ゲコゲコ×3	全员火属性弱点	スキル书“バイタリティー”
ウドゴレム大讨伐		★1	挑战500/报酬800	ウドゴレム×6	全员火属性弱点	フレアマント、アクアマント、ウインドマント、アースマント、ライトマント、ダークマント

任务名	解放条件	难度	GALD	敌人	备注	初回报酬
狼の群れ	テルン篇第7话完成、ナハト篇第7话完成	★2	挑战1000/报酬1500	ウルフ×3、ガルムウルフ×3	–	パナシ–アボトル、リキュ–ルボトル、フレアボトル、ハ–ドボトル、テクニカルボトル、スピ–ドボトル
距离を保って		★2	挑战1000/报酬1500	キラ–ビ–×3、バット×3	–	スキル书“デクステリティ”
ダブルラリアット!!		★2	挑战1000/报酬1500	ウドゴレム×2、スト–ンゴレム×3	–	スキル书“ヒット＆アウェイ”
岩场のヴ–ルたち	テルン篇第7话完成、ナハト篇第8话完成	★2	挑战1000/报酬1500	プチプリ×2、ガルムウルフ×2、スト–ンゴレム×2	–	モノクル
ゲコゲコ大发生		★2	挑战1000/报酬1500	オタオタ×2、ゲコゲコ×3、レドゲコ×3	用火属性攻击オタオタ和ゲコゲコ，用水属性攻击レドゲコ	マ–ボ–カレ–
咏唱中のスキをつけ!		★2	挑战1000/报酬1500	プチプリ×3、ポルタ–ガイスト×3	ポルタ–ガイスト会使用范围术攻击，建议分散站位，以及在其咏唱时快速击破	スキル书“サポ–ト”
巨像の壁を打ち砕け	テルン篇第11话完成、ナハト篇第9话完成	★2	挑战1500/报酬2300	プチプリ×3、ポルタ–ガイスト×2、ラ–ヴァゴレム×3	ラ–ヴァゴレム挡在前面，然后后方的杂兵会利用术攻击。建议战前先用装饰品提升下术耐性。ラ–ヴァゴレム的弱点是水和风，而且术防较低，建议队伍中加入两个魔法师会打起来轻松一些	ガ–ネット、アクアマリン、オパ–ル、ルビ–、ダイヤモンド、アメジスト
プチプリたちの逆袭		★2	挑战1500/报酬2300	プチプリ×2、ムスシプラ×3、ヒラリス×2	敌方全员持有风、地属性攻击，正面突破比较危险，建议选左右一侧集中攻击，慢慢削减敌人。敌人全都是火属性弱点	アワ–グラス
猛毒注意		★2	挑战1500/报酬2300	ポイズンバット×3、ワイト×2、デスビ–×2	登场敌人全都是毒状态攻击，建议装上防毒的装饰品来挑战。万一中毒的话，选择解毒会浪费一回合，而且还有可能被敌人重复上毒，因此还不如直接冒着扣血的风险快速消灭敌人	ウィンドブ–ツ
お化け屋敷	テルン篇第14话完成、ナハト篇第10话完成	★2	挑战2000/报酬3000	グ–ル×2、ワイト×2、ラップオン×3	ワイト和グ–ル弱火和光，ラップオン弱光属性，选择对应的角色进行挑战会轻松很多。注意尽量不要十字型站位	ハンタ–ズモノクル
准备は万端?		★2	挑战2000/报酬3000	ワイト×3、ポイズンバット×2、マンドラゴラ×2	ワイト和ポイズンバット弱光，マンドラゴラ和ワイト弱火，因此建议以擅长火、光属性术的角色为中心出战	セフィラ
神殿騎士		★2	挑战2000/报酬3000	テンプルバトラ–×3、テンプルガ–ド×3	テンプル系的弱点是风和光属性，建议派出拥有对应属性大范围攻击术的人选。敌人的招式是直线2格的攻击，因此只要不直线2格排列角色，就能减轻受到的伤害	トリ–ト、スペシフィック
ドルア–ガの塔	テルン篇第18话完成、ナハト篇第11话完成	★2	挑战：2500/报酬：3800	グリ–ンロ–パ–×3、レッドロ–パ–×3	グリ–ンロ–パ–弱火，レッドロ–パ–弱水。グリ–ンロ–パ–持有范围攻击，建议优先解决	ジェットブ–ツ
オタオタの合唱		★2	挑战：2500/报酬：3800	オタオタ×2、オタレド×3、オタブル×3	–	セ–ジ、セボリ–、ラベンダ–、カモミ–ル、ベルベ–ヌ、バジル、ジャスミン、サフラン
ゲコゲコの合唱		★2	挑战：2500/报酬：3800	ゲコゲコ×2、レドゲコ×3、ゲルゲコ×3	ゲコゲコ弱火、レドゲコ弱水。敌人的技攻击比较猛烈，建议加入一名能够范围治愈的角色	ラブグミ、ドクログミ
冰峡のヴ–ルたち		★3	挑战：2500/报酬：3800	オタブル×2、アイスウルフ×2、アイスリザ–ド×2、イエティ×1	除了オタブル以外所有敌人都是火属性弱点，不过建议还是加入一名回复角色	スキル书“ダッシュ”
狼の大群		★3	挑战：2500/报酬：3800	ウルフ×2、ガルムウルフ×2、アイスウルフ×2、ナイトレイド×2	–	アミュレット
火と冰		★3	挑战：2500/报酬：3800	フレイムバット×2、アイスバット×2、サラマンダ–×2、アイスリザ–ド×2	敌人数量很多，最好能带一个范围回复角色	ヒ–ルバンクル
巨人の共演		★3	挑战：2500/报酬：3800	ウドゴレム×1、スト–ンゴレム×1、ラ–ヴァゴレム×1、イエティ×1、グザファン×1	首先集中攻击左下角的ゴ–レム，然后在左下角待机，以火属性术迎击イエティ，最后再清场。这一场最重要的是要集中火力一个一个消灭敌人	メンタルバングル
光の魔兽・暗の魔兽		★3	挑战：2500/报酬：3800	ジャバウォック×2、ヘヒモス×2	ジャバウォック弱暗，ヘヒモス弱光。首先在敌人集合之前，集中火力将左下的ヘヒモス用光属性招式击破，然后再对抗剩下的三头。本战建议装备提升光和暗属性的装饰品，能打得轻松很多。另外范围回复型角色也是必须的	ペルシアンブ–ツ

※1.EX 任务的后半难度极高，且过关进度并不会继承到二周目，因此建议在一周目通关之后，在 GRADE 商店购买获得经验值 2 倍的特典后，在第二周目来进行挑战更有效率。

※2. 布鲁化的角色全员持有“ガ－ド”、“カウンタ－”、“Mガ－ド”和“ZOC”四项技能，因此反倒不用考虑选择角色的问题。性格大部分都是“普通”（偶尔有几个“回复役”），注意各个击破即可。

任务名	解放条件	难度	GALD	敌人	备注	初回报酬
想いを系ぐ者たち	テルン篇第15话完成、ナハト篇第10话完成	★ 3	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·ルカ(Lv30)、ヴ－ル·スパ－ダ（Lv30）	【推荐挑战等级：Lv28 以上】	コ－ダのぬいぐるみ（HP 基础值提升 15%，击破敌人时回复 HP10%）
响きあう者たち		★ 3	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·コレット(Lv30)、ヴ－ル·ゼロス（Lv30）、ヴ－ル·プレセア(Lv30)、ヴ－ル·ロイド（Lv30）	【推荐挑战等级：Lv30 以上】	ノイシュのぬいぐるみ（俊敏基础值提升 20%，移动力 +1）
生まれた意味を知る者たち		★ 3	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·ガイ(Lv32)、ヴ－ル·ジェイド（Lv32)、ヴ－ル·ティア（Lv32）、ヴ－ル·ナタリア(Lv32)、ヴ－ル·ル－ク（Lv32）	【推荐挑战等级：Lv31 以上】	ミュウのぬいぐるみ（让攻击自身的敌人命中率降低 15%）
揺るぎなき信念の者たち	テルン篇第16话完成、ナハト篇第10话完成	★ 4	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·ジュ－ド(Lv35)、ヴ－ル·ミラ（Lv35）	【推荐挑战等级：Lv33 以上】	ティポのぬいぐるみ（术攻和术防基础值提升 20%）
守る强さを知る者たち		★ 4	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·アスベル(Lv38)、ヴ－ル·シェリア(Lv38)、ヴ－ル·ソフィ（Lv38）	【推荐挑战等级：Lv34 以上】	メカソフィのぬいぐるみ（物攻和物防基础值提升 20%）
选择が未来を纺ぐ者たち		★ 4	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·ルドガ－(Lv40)、ヴ－ル·ユリウス(Lv40)	【推荐挑战等级：Lv35 以上】	ルルのぬいぐるみ（获得 SP 变为 1.2 倍）
“正义”を贯き通す者たち		★ 4	挑战：3000/报酬：4500	ヴ－ル·エステル(Lv40)、ヴ－ル·ジュディス（Lv40）、ヴ－ル·フレン（Lv40）、ヴ－ル·リタ（Lv40）、ヴ－ル·レイヴン（Lv40）、ヴ－ル·ユ－リ（Lv40）	【推荐挑战等级：Lv43 以上】因为要以 4 人对抗 Lv40 的 6 人，若非等级碾压的话比较难打。前列肉盾角色的防御力一定要够高，可以通过装饰品或术来提升，否则有被秒杀的危险。范围回复且有苏生术的角色至少要加入一个。坚守阵地战的打法，将冲过来的敌人各个击破	ラピ－ドのぬいぐるみ（命中率提升 15%）
怒れる巨龙	テルン篇第17话完成、ナハト篇第10话完成	★ 4	挑战：3500/报酬：5300	ケイブレックス（Lv45）	【推荐挑战等级：Lv42 以上】ケイブレックス会使用火属性的 3 格攻击，建议让一名持有 ZOC 的角色装备提升火耐性的装饰品“ガ－ネット”在前面挡住它，另外三人在 3 格以外的距离以术进行攻击。ケイブレックス的弱点是光属性	セ－ジ、セボリ－、ラベンダ－、カモミ－ル、ベルベ－ヌ、バジル、ジャスミン、サフラン
2 头の巨龙		★ 4	挑战：3500/报酬：5300	ケイブレックス ×2（Lv40）	【推荐挑战等级：Lv43 以上】相比上一个任务，敌人等级下降却增加了一个。基本战术还是不变，注意各个击破	リミッツシンボル
古の兽		★ 4	挑战：3500/报酬：5300	エンシェントライガ（Lv48）	【推荐挑战等级：Lv43 以上】エンシェントライガ会使用风属性的范围攻击“放电”，以及高威力的近距离踩踏攻击，招式伤害极高，低防御角色被一击必杀是常事。建议战术跟之前一样，让持有 ZOC 的角色装备提升物理防御力或 HP 最大值的装饰品去前方挡住，后列角色以暗属性术来攻击它的弱点，追求速杀	エクシ－ド（主动回合开始时和待机时 AP 回复值提升 5%）
光の魔兽·暗の魔兽 EX		★ 5	挑战：3500/报酬：5300	ジャバウォック（Lv50）、ベヒモス（Lv50）	【推荐挑战等级：Lv48 以上】本战建议装备提升光和暗属性的装饰品。范围回复型角色也是必须的。开场先集中弱点攻击消灭掉其中一方	ブル－セフィラ（获得金钱 2 倍）
燃え上がる巨体		★ 5	挑战：3500/报酬：5300	フィアブロンク（Lv55）	【推荐挑战等级：Lv51 以上】HP 高达 12234，持有范围攻击和技能“カウンタ－”，建议让 ZOC 角色抵住，然后在远距离对其弱点水和风，以术攻击来消耗	ジェットブ－ツ（移动力 +2）
海底の番人		★ 5	挑战：3500/报酬：5300	アンキュラブルプ ×2（Lv50）	【推荐挑战等级：Lv50 以上】アンキュラブルプ会使用水属性单体攻击，威胁不算很大。用水以外属性攻击它即可。队伍中加入一名回复角色就稳定了	セ－ジ ×2、セボリ－×2、ラベンダ－×2、カモミ－ル ×2、ベルベ－ヌ ×2、バジル ×2、ジャスミン ×2、サフラン ×2
古の兽たち		★ 5	挑战：3500/报酬：5300	エンシェントライガ（Lv52）、ユニセロス（Lv52）	【推荐挑战等级：Lv50 以上】两者都是暗属性弱点。建议优先击破移动力较高的エンシェントライガ	スキル书“バイタリティ－”、スキル书“スピリッツ”

任务名	解放条件	难度	GALD	敌人	备注	初回报酬
砂漠のハンター	テルン篇第17话完成、ナハト篇第10话完成	★ 5	挑　战：3500/ 报酬：5300	ティラピオン（Lv60）	【推荐挑战等级：Lv50 以上】敌人会使用火属性的单体攻击，风和地属性为耐性，并不是很难对付。建议还是 ZOC 角色挡住，后列术输出	スキル书“デクステリティ”、スキル书“イベイジョン”
油断大敌！		★ 5	挑　战：3500/ 报酬：5300	オタオタ ×4（Lv75）、ゲコゲコ ×3（Lv75）	【推荐挑战等级：Lv52 以上】虽说等级有 Lv75，但毕竟都是杂兵，个体的攻击力并不高。但毕竟数量太多，建议多多使用火属性的范围攻击，以预测其移动位置的方式空放，效果不错。另外这个任务非常适合用来刷经验和 SP	スキル书“ストレングス”、スキル书“マジカル”、スキル书“ディフェンド”、スキル书“レジスト”
白と黑		★ 5	挑　战：3500/ 报酬：5300	イエティ（Lv55）、グザファン（Lv55）、ジャバウォック（Lv55）、ベヒモス（Lv55）	【推荐挑战等级：Lv54 以上】敌人两个弱光，一个弱火，一个弱暗，但是有三个都耐火，因此出战人员还是偏重光、暗属性。采用各个击破的战术，先解决防御力较低的イエティ和グザファン。记得加入一个回复角色	スキル书“ガ－ド”、スキル书“マジックガ－ド”、スキル书“Wガ－ド”、スキル书“Wマジックガ－ド”
怒れる 2 头の巨龙		★ 5	挑　战：4000/ 报酬：6000	ケイブレックス ×2（Lv55）	【推荐挑战等级：Lv54 以上】ケイブレックス弱光耐地，术防比物防低，建议用 ZOC 角色抵住，后列法师用光属性输出	スキル书“クリティカル”、スキル书“クリティカルキ－プ”
巨像の壁を打ち砕け EX		★ 5	挑　战：4000/ 报酬：6000	ウドゴレム（Lv70）、スト－ンゴレム（Lv60）、ラ－ヴァゴレム（Lv65）	【推荐挑战等级：Lv52 以上】敌人全员弱风，且移动力只有 2，用远程术攻击一路逃一路打应该问题不大	スキル书“イミュニティ”、スキル书“ナチュラルリカバ－”
热砂に住まう者たち		★ 5	挑　战：4000/ 报酬：6000	サンドワ－ム ×2（Lv65）、ティラピオン（Lv70）	【推荐挑战等级：Lv55 以上】ティラピオン的攻略法跟之前一样，是 ZOC 角色挡住，后列术输出。サンドワ－ム不会移动，只要不靠近其 4 格之内，等解决了ティラピオン之后再慢慢远程耗死都可以	スキル书“ガ－ディアン”、スキル书“ディフェンダ－”
兽の王		★ 5	挑　战：4000/ 报酬：6000	エンシェントライガ（Lv70）、ガルムウルフ ×5（Lv65）	【推荐挑战等级：Lv55 以上】首先要收拾杂兵，降低伤害。用 ZOC 角色挡住 BOSS 前进，然后后列不断各个击破杂兵。注意角色以暗属性输出为重	ゼクシ－ド（主动回合开始时和待机时 AP 回复值提升 10%）
物语を紡ぎし者たち 1	テルン篇第19话完成、ナハト篇第11话完成	★ 6	挑　战：5000/ 报酬：10000	ヴ－ル・クレス（Lv65）、ヴ－ル・スタン（Lv65）、ヴ－ル・リッド（Lv65）、ヴ－ル・ロイド（Lv65）	【推荐挑战等级：Lv60 以上】	–
物语を紡ぎし者たち 2		★ 6	挑　战：5000/ 报酬：10000	ヴ－ル・ヴェイグ（Lv65）、ヴ－ル・セネル（Lv65）、ヴ－ル・ル－ク（Lv65）、ヴ－ル・カイウス（Lv65）	【推荐挑战等级：Lv60 以上】	–
物语を紡ぎし者たち 3		★ 6	挑　战：5000/ 报酬：10000	ヴ－ル・ルカ（Lv65）、ヴ－ル・エミル（Lv65）、ヴ－ル・ユ－リ、ヴ－ル・アスベル（Lv65）	【推荐挑战等级：Lv60 以上】	–
物语を紡ぎし者たち 4		★ 6	挑　战：5000/ 报酬：10000	ヴ－ル・ジュ－ド（Lv70）、ヴ－ル・ミラ（Lv70）、ヴ－ル・ルドガ－（Lv70）	【推荐挑战等级：Lv60 以上】	–



EX关卡攻略

EX1 战きの木立

开启条件

完成特伦篇第5话

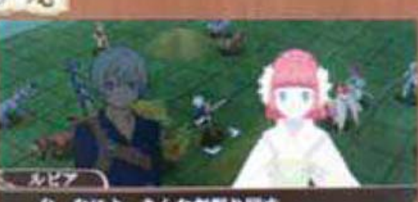
胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルフ ×2	Lv10	524	–	–	火	普通
ガルムウルフ ×3	Lv11	790	–	–	–	普通
ウドゴレム ×2	Lv11	1436	–	水、地	火、风	普通
リタ	Lv12	1162	マジックガード	暗	–	效率主义
ルカ	Lv12	1315	ガード、ZOC	火、暗	水	普通

攻略要点



本关要面对的是来自《宵星传说》的丽塔（リタ）和来自《无瑕传说》的卢卡（ルカ）。卢卡虽然拿着大剑，但实际上还会用远程火球术攻击，建议用术防高（最好装备火耐性装饰品）的角色去牵制住，其他人快速解决杂兵，然后一口气按上去击破。丽塔则是典型的高术攻法师，善用火、地属性魔术，应对方式与卢卡相同。战斗结束后丽塔和卢卡加入队伍。

EX2 欺瞒の陷阱

开启条件

完成特伦篇第6话

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウドゴレム ×2	Lv11	1436	–	水、地	火、风	普通
ヒラリス	Lv11	718	–	水、地	火	普通
ヒラリス	Lv11	718	–	水、地	火	回复役
レドゲコ ×3	Lv11	862	–	火	水	普通
エミル	Lv13	1161	ガード、カウンター	–	–	技警戒
リオン	Lv13	972	ガード、マジックガード	地	–	术警戒
ハロルド	Lv13	1089	マジックガード	光	–	效率主义
增援						
オタレド ×3	Lv10	673	–	火	水	普通
ガルムウルフ ×2	Lv10	741	–	–	–	普通
ガルムウルフ	Lv11	790	–	–	–	普通

攻略要点



本战的对手是来自《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的埃米尔（エミル）、来自《宿命传说》的里昂（リオン）以及来自《宿命传说2》的哈洛路特（ハロルド）。一开始全员被包围在中央。出战之前建议先找个术防较高的人装备暗耐性的装饰品，然后以他为首向右下角开路，率先击倒拥有远程暗魔法的哈洛路特，然后再慢慢解决接近的敌人就行了。里昂和埃米尔会在第二回合开始冲下来，攻击欲望比较强烈，注意保护法师系角色。哈洛路特是典型的法师，用物理攻击解决比较有效率。里昂双攻和术防都比较高，建议让物防高的角色去吸引火力，然后再让物理攻击系角色上去一口气击破。埃米尔则比较无所谓，怎么打都可以。将三人解决掉之后，会出现一波敌方的援军，不要大意。战后三人同样会加入队伍。

EX3

愤怒の尾根

开启条件

完成特伦篇第8话

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
バジリスク×3	Lv12	1222	–	火	风	普通
ヘテロドクサ×2	Lv13	810	マジックガ－ド	水、地、暗	火、光	普通
ラップオン×2	Lv13	1197	マジックガ－ド	暗	光	术警戒
スト－ンゴレム	Lv13	1782	ZOC	地	风	手近な敌狙い
スパ–ダ	Lv15	1627	マジックガ－ド	风、暗	–	术警戒
レイヴン	Lv15	1416	–	风、暗	–	回复役
テイア	Lv15	1356	マジックガ－ド	光、暗	–	回复役

攻略要点

BOSS是来自《无瑕传说》的斯帕达（スパ–ダ）、来自《宵星传说》的雷文（レイヴン）和来自《深渊传说》的缇娅（ティア）。本关地图看起来唬人，其实是一条单行道。每回合我方都会有随机一名角色遭遇固定250点左右伤害的雷击，这种频繁的固定伤害非常烦人，因此最好还是速战速决。敌人多使用风属性的攻击，带有风耐性的装饰品会多少轻松一些。ラップオン拥有范围攻击，要集中击破。斯帕达与之前的卢卡战类似，会从远处起以雷魔法靠近，让术防高的人去吸引一下，然后秒掉。雷文和缇娅虽然会优先给斯帕达回血，但问题不大。他们自身战斗力也很有限，只要斯帕达一死就无所谓了。战斗结束后三人加入队伍。

EX4

昏迷の大树

开启条件

完成特伦篇第11话

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

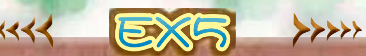
出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
テンプルガ－ド×3	Lv17	1601	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	暗	风、光	技警戒
テンプルバトラ－×4	Lv17	1545	カウンタ－	暗	风、光	效率主义
ドライアド×4	Lv18	1411	マジックガ－ド	水、地	火	回复役
ジュ－ド	Lv20	1801	ガ－ド	暗	–	勇猛果敢
コレット	Lv20	1673	マジックガ－ド	暗	–	普通
增援						
デスビ－×4	Lv17	1445	–	风	火、地	技警戒
ムスシプラ×2	Lv17	1245	–	水、地	火	术警戒

攻略要点

本战的对手是来自《无尽传说》的裘德（ジュ–ド）和来自《仙乐传说》的柯蕾特（コレット）。テンプルガ–ド和テンプルバトラ–都是风和光弱点的物理系敌人，建议带上擅长风或光属性术攻击的法师。ドライアド是擅长回复的敌人，一定要尽早将其消灭。由于地形比较狭窄，建议多上一些擅长远程攻击的角色。一开始不要乱移动，就在原地迎击逐渐上前的敌人。消灭一定数量敌人后增援就会出现。裘德在敌人削减一定数量后，会先行冲上来，算好距离先用魔术削弱他，并不难对付。柯蕾特上来后如法炮制，再解决剩下的杂兵即可。战斗结束后裘德和柯蕾特加入队伍。





虚诞の冰窟

开启条件

完成特伦篇第12话

胜败条件

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
アイスウルフ ×3	Lv23	1882	カウンタ－	水	火	术警戒
アイスバット ×3	Lv23	1694	–	水、暗	火·地、光	技警戒
アイスリザ－ド ×3	Lv23	2143	–	水	火、风	普通
エステル	Lv25	2111	ガ－ド、カウンタ－	–	–	回复役
シュリア	Lv25	2111	カウンタ–、マジックガ－ド	–	–	回复役
ミラ	Lv25	2315	ガ－ド、カウンタ–、マジックガ－ド	火、水、风、地	–	勇猛果敢
增援						
イエティ ×2	Lv25	3308	ガ－ド、カウンタ–、ZOC	水	火	手近な敌狙い

攻略要点

本战的对手是来自《宵星传说》的艾斯缔尔（エステル）、《无尽传说》的蜜拉（ミラ）和来自《圣恩传说》的谢莉亚（シェリア）。关卡里出现的所有杂兵都是火属性，让擅长火属性攻击的露比亚出场会很高效，特别是她的火属性范围术攻击“イプラション”在这里效果极高。



开场后建议全队前往初始角度右侧的冰柱旁，以冰柱为盾进行阵地战，避免被大量敌人夹击。艾斯缔尔和谢莉亚会以回复优先，因此一旦出手攻击敌人，切记不要留活口。蜜拉耐火、水、风、地四种属性，选择攻击方式的时候要注意。击破一部分敌人后增援就会出现，イエティ的HP极高，属于物理攻击型，伤害也很高，建议以其为敌时要一口气用火属性攻击击破。战斗结束后三人加入队伍。



暗泪の坩埚

开启条件

完成特伦篇第14话

胜败条件

初期

胜利条件	击破クレス	失败条件	我方全灭

增援

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サラマンダ－×4	Lv26	2402	–	火	水、风	术警戒
フレイムバット ×2	Lv26	1899	–	火、暗	地、光	效率主义
ラ－ヴァゴレム ×2	Lv27	4542	ガ－ド、ZOC	火、地	水、风	普通
コハク	Lv29	2306	ガ－ド、マジックガ－ド	火、暗	–	气まぐれ
クレス	Lv29	2720	ガ－ド、マジックガ－ド	暗	–	勇猛果敢
增援						
フィアブロンク	Lv28	6270	ガ－ド、カウンタ–、マジックガ－ド、ZOC	火·地	水·风	切れ者

攻略要点

本战要对付的对手是来自《心灵传说》的琥珀（コハク）以及来自《幻想传说》的克雷斯（クレス）。本关的杂兵大都弱水和风属性，并擅长火属性攻击，因此派上大量风属性攻击的角色，并强化火属性抗性是很有效果的。由于增援出现的フィアブロンク会使用范围攻击，因此最好再派上一名习得了范围治愈术的角色（例如艾斯缔尔）。注意本战的难度非常高，队伍等级没破30的话，回复道具一定要准备充足。

开场建议先让角色聚集起来往初始角度下的左下角突进，收拾掉サラマンダ–和フレイムバット后，沿着版边原地待机，将冲过来的敌人慢慢解决掉。这样可以防止兵分两路被集中攻击。击倒部分敌人后フィアブロンク会出现，四围数值极高且拥有近距离反击能力，建议还是在远距离用水和风属性术攻击它。AP不够了就用道具补充。フィアブロンク移动力只有2，要在它靠近之前尽可能削减敌人的数量。注意克雷斯被击倒后会复活一次，之后胜利条件也会变更，击倒所有敌人即可过关。战斗结束后克雷斯与琥珀加入队伍。

EX7 祸事の岩场

开启条件

先通关特伦篇和纳哈特篇各一次后，再完成特伦篇二周目之后的第20话

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	敌人到达指定区域或我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
アニ－	Lv45	4012	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
カイウス	Lv45	4458	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
スタン	Lv45	4904	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
マルタ	Lv45	4012	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
ユリウス	Lv45	4904	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
リッド	Lv45	4458	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
增援						
すず	Lv45	4012	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
セネル	Lv45	4458	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
ヒスイ	Lv45	4012	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
ルドガ－	Lv45	4458	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…
ロニ	Lv45	4458	ZOC	–	–	キュウ…シュウ…

攻略要点

一场防卫战，对手是纳哈特篇中消失的同伴们。正常来说二周目使用了经验值2倍的特典并完成了斗技场EX任务的话，等级上应该已经是碾压了。如果还没达到高等级的玩家优先挑战EX关卡的话，可以派上拥有ZOC技能的角色来延缓敌人的进军。将所有敌人击倒之后，援军就会出现。因此面对第一波敌人时，可以故意留下一个，然后适当回复一下HP和AP来准备对付援军。



本战结束后，纳哈特篇中消失的同伴们全部归队，所有角色至此终于到齐。EX关卡开放“EX8 ルフレスの街”和“EX9 失意の原”。



EX8 ルフレスの街

开启条件

完成“EX7 祸事の岩场”

胜败条件

初期

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガルムウルフ	Lv53	3245	–	–	–	普通
ガルムウルフ ×2	Lv53	3245	–	–	–	术警戒
ヘテロドクサ	Lv53	2950	マジックガ－ド	水、地、暗	火、光	普通
ポイズンバット ×2	Lv53	3966	–	暗	风、地、光	人助け阻止！
ケイブレックス	Lv55	7646	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	地	光	技警戒
增援 1						
テンプルガ－ド ×2	Lv53	4720	ガ－ド、マジックガ－ド、ZOC	暗	风、光	普通
テンプルバトラ－×2	Lv53	4556	カウンタ－	暗	风、光	技警戒
ジャバウォック	Lv55	7646	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、光	暗	胜负好き
ヘビモス	Lv55	7646	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	火、暗	光	胜负好き
增援 2						
サラマンダ－×2	Lv53	4851	–	火	水、风	普通
フレイムバット	Lv53	3835	–	火、暗	地、光	普通
フレイムバット	Lv53	3835	–	火、暗	地、光	效率主义
アンキュラブルプ	Lv55	7646	ガ－ド、カウンタ－、マジックガ－ド、ZOC	水	–	普通

攻略要点

本关推荐队伍等级在Lv50以上再来挑战。本关的敌人大部分弱光，可以以光属性输出角色为中心出战。第一波敌人先以削减杂兵为目标，等到杂兵打得差不多的时候，就集中火力用光属性攻击击破ケイブレックス，然后留下一个杂兵，原地回复一下HP和AP。全灭之后出现增援，注意BOSSジャバウォック和ヘビモス会出现在我方的初始位置。中央的テンプルバトラ－要优先击破，然后再击破ジャバウォック和ヘビモス，最后同样留下一个テンプルガ－ド来回复HP和AP。全灭之后出现最后一波增援，数量不算多，全部推掉即可。



失意の原埸

开启条件

完成“EX7 祸事の岩场”

胜败条件

初期

胜利条件	击破ダオス	失败条件	我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ナイトレイド ×2	Lv60	4801	ガード、カウンター	风、暗	光	效率主义
ジャバウォック	Lv65	8949	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	胜负好き
ヘビモス	Lv65	8949	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	效率主义
エンシェントライガ	Lv65	8949	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	风、地、光	暗	技警戒
ダオス	Lv70	7643	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	–	–	切れ者

攻略要点

再次对战纳哈特篇第1话的BOSS达奥斯。这次对手的强度再次大幅提升，建议全军至少Lv55以上再来挑战，当然装饰品和回复道具也要尽可能备齐。除了达奥斯以外的敌人都是光和暗的弱点，出战成员可以尽量以此属性为中心。达奥斯在第3回合才会开始行动，在此之前一定要尽可能削减场上敌人的数量，AP不足立刻用道具补充，否则以达奥斯的攻击力再配合杂兵补刀是很难受的。注意达奥斯的秘奥义拥有一击必杀级的威力，建议队伍中加入两名能够高效范围回复的角色。



玩后感

主线22关与12关，虽然乍一看流程似乎比较短，但配合EX关卡和斗技场任务的话，容量还是十分充足的。由于游戏全程语音，对于FANS来说简直不能更赞。难度设置比较合适，虽然可以通过练级实现等级碾压，但还是需要玩家刻意去如此操作，直奔通关的话特伦篇敌人的强度刚刚好，纳哈特篇则需要一定时间去练级赚钱。战斗通过技能与术技的组合，能打出很多花样，而且所有的角色都有过人之处，可以说在角色培养方面基本不用担心走进误区。本作的素质总的来说还是没令人失望。

Guide 攻略透解 Through

電擊文庫 FIGHTING CLIMAX ファイティング クライマックス

PSV	FTG	格斗·2D
电击文库 战斗巅峰		
电击文库 FIGHTING CLIMAX		
SEGA	日版	2014年11月13日
1～2人	6664日元	对应交叉存档

本作是“电击文库”创刊20周年的纪念作品，由制作了《夜下降生》的法式面包代工，SEGA进行发行。参战角色大都来自“电击文库”的高人气轻小说，如果是喜欢轻小说这一媒体的玩家，相信也会对这款游戏非常感兴趣。游戏上手简单，系统却精细，令人回味无穷，仅仅作为一款格斗游戏来看也有着相当高的完成度。现在就来看看本作的详细介绍吧。

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、S共4个按键，分别对应弱、中、强攻击与援护。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击归类为通常攻击，需要连续输入方向指令发动的招式称为必杀技。

画面解说



❶	使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
❷	援护角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。
❸	体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
❹	Hit数。表示当前连段的攻击次数。绿色外框为确定连，红色外框表示中途可以受身。
❺	BLAST标识。发动后会获得各种各样的效果。
❻	巅峰槽。累积EX必杀技和超必杀技的能量槽。圈内数字表示当前已存储能量值。
❼	王牌标识。当前可发动王牌技的次数。发动后标识会能量槽化，代表角色强化状态的持续时间。

基本行动

※ 以下系统说明均以玩家处于 1P 位置（左侧）为前提。

前进・后退： 输入 4/6 方向，角色向对应方向缓慢移动。





蹲下： 输入 1/2/3 方向，角色在原地蹲下。



跳跃： 输入 7/8/9 方向，角色向对应方向跳跃移动。再次输入后可进行二段跳跃。



急速前跳（クイックフォワード）： 快速连续输入 2→8 方向，角色会向前进行快速且大幅度的切入型跳跃。同样可派生出二段跳跃。



前冲：输入 66，角色向前方快速移动。前冲没有硬直，随时可以进行跳跃或防御。



急退：输入 44，角色向后方快速移动，不过没有无敌时间。



防御：在对手攻击接触到角色之前，输入 1/4/7 方向，即可采取防御行动。防御必杀技和王牌技时会损失少许可回复体力，不过体力低下时也不会因为防御而致死。另外空中也可以做出防御行动，但部分招式不能空中防御。



投技・拆投：贴近对手输入 6/4C 即可发动投技。被投的一方在被抓住的瞬间同样输入 6/4C 可发动拆投。



受身：被对手攻击吹飞时，按住 A/B/C 任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态进入无敌状态并持续至角色落地为止。受身时输入方向可以向对应方向移动，并且重置二段跳发动权。在无敌状态下发动二段跳或出招攻击，则立刻解除无敌状态。



通常攻击：输入 A/B/C 键，角色发动通常技攻击。



连携攻击（コンビネ－ション）：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连携攻击。与其他作品有所区别的是，本作中连携攻击通常情况下只局限于 A → B → C 这样由



弱到强的连锁路线。而在王牌强化效果发动中，才能发动 B→C→A 或是 C→A→B 这样无视攻击强弱顺序的连锁路线。连携攻击中 A 的部分还能加入蹲攻击，最多能连打 3 次。另外部分招式可以在触碰到对手后进行“跳跃取消”，不过若是在攻击命中的情况下，同一套连段中只能跳取消一次。

快捷连携（クイックコンビネ－ション）：地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。巅峰槽在 1 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。当然玩家也可以在 EX 必杀技最后手动来追加超必杀技。



必杀技：输入特定方向指令 +A/B/C，即可发动必杀技。每个角色拥有的必杀技类型、数量和特性均有所区别，乃凸显角色特征的最大要素。



冲击技（インパクトスキル）：输入 A+B 或 2A+B 即可发动的强力招式，特征为启动瞬间（第 1 帧起）有相杀对手招式的性能。每个角色的招式形态都不同，但总体来说，A+B 均为横向的突进技，↓ A+B 均为向上的对空技或当身技。冲击技可以取消任何通常技，命中后也可以正常连锁出 EX 必杀技或超必杀技，但被防御时只能连锁王牌技和 BLAST 来消除破绽，否则就是大确反。



冲击破坏（インパクトブレイク）：输入 4A+B 即可发动的全员共通中段技，发动时起跳一定高度可以回避下段攻击，起跳至最高点时获得等同于冲击技的相杀性能，攻击解除对手后再次输入 A/B/C 可发动特写画面的追加攻击，将对手浮空，自身也会跟着自动跳起。追加攻击按键输入慢一些的话，将不会出现特写画面，追加攻击本身的伤害补正也会劣化，大幅影响整套连段的伤害。冲击破坏被防御时没有确反，但追加攻击被防御后会出现极大的破绽。



EX 行动（エクステンドアクション）：发动特定通常攻击或特定必杀技时，按住输入的功能键（A/B/C）不放，招式的性能就会发生一定的变化，这被称为 EX 行动。注意 EX 行动并非“强化”原本的招式，而是“改变”原本的招式。另外也不是所有角色都拥有 EX 行动。



▲亚丝娜输入 214A/B/C 时按住不放的话，就不会派生出之后的冲刺攻击，仅仅转变为后跳的假动作。

援护行动

选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束、援护角色从场上消失后，援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示，代表可再次发动援护攻击。

援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接了当的高杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

每个援护角色都拥有至少两种攻击方式。其一是输入 2/5/8S 发动，俗称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，俗称为 6S，特征是指令带横向的方向。（延珠还有按住一种输入 2/5/8S 后，按住 S 发动的第三攻击方式。）通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。



援护取消

在攻击触碰对手、产生硬直时间时，消耗 1 条巅峰槽即可强制唤出援护进行攻击。这属于特殊援护行动中的援护取消，发动时角色身上会有绿色的光圈缠绕，画面也会瞬间暗转，作为角色发动了援护取消的提示。援护取消是消除自身破绽，避免遭到确反或延伸连段的重要要素，但并非所有招式都能无限制地发动援护取消。在攻击命中对手的情况下，超必杀技无法使用援护取消；在攻击被对手防御的情况下，冲击技、冲击破坏和超必杀技无法使用援护取消。



王牌援护

在王牌技发动后的强化时间中，角色召唤援护时不再出现呼叫动作，即使攻击未触碰对手也可以在空中直接呼叫援护，发动援护取消时也不再消耗巅峰槽，可以说是随心所欲。因此在王牌的强化时间中，可以多多使用援护进行怒涛般的连续进攻。



巅峰槽相关

巅峰槽是分布在画面左下角和右下角的超必杀槽。发动特殊攻击或特殊行动时会消耗，随着时间经过会缓慢增加，玩家积极发动攻势（推前方向或前冲之类）的话会进一步提升增加速度、反之采取消极的行动则会停止增加（不断向后移动）。巅峰槽最大能积蓄 5 条。以下介绍所有需要消耗巅峰槽的行动。（援护取消已经在上文介绍过，就不再赘述。）

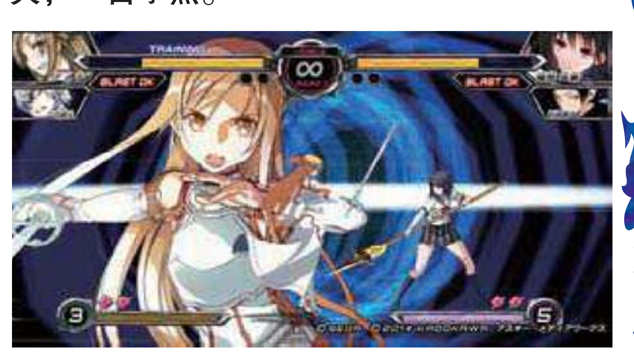
EX 必杀技

以 A+B 的指令输入正常的必杀技，就会以消耗 1 条巅峰槽的代价发动经过强化的 EX 必杀技。EX 必杀技发动时进入暗转时间，角色身上出现绿色光芒，并且可以取消通常必杀技和冲击技。注意发动 EX 必杀技的瞬间，BLAST 积蓄值会立刻提升 10%。



超必杀技（クライマックスアーツ）

最能代表角色特性、还原原作的超必杀技，简称 CA。指令方面全员统一为 41236B+C 和 63214B+C，消耗巅峰槽均为 2 条。发动时进入暗转时间，场上背景变化并出现角色的立绘特写，可以取消除超必杀技外的任何招式。41236B+C 为重视伤害的超必杀技，发动时没有任何特殊效果和无敌时间；63214B+C 的伤害低于前者，但发动时角色附加无敌，且发动瞬间 BLAST 积蓄值立刻提升 20%。超必杀技拥有最低伤害补正设定，即最少也能打出一定值的伤害，非常适合用在连段的最后提升连段整体的伤害。另外在超必杀技发动出现特写的期间，还可以输入 A+C、消耗王牌标识来提升超必杀技的威力。利用王牌强化超必杀技时，角色身上会出现红色闪光，特写也进一步放大，一目了然。



反射防御（リフレクションガード）

在防御硬直中，同时按下 ABC 之中任意两个键，角色身上就会出现类似护盾一样的特效，将对手推出一定距离，这就被称为反射防御。反射防御是脱离对手压制的极佳手段，但需要注意的是，血量占优的一方发动反射防御时，每次需要消耗 0.5 条巅峰槽，而血量较少的一方发动反射防御则无需任何消耗。因此这是非常适合劣势一方进行逆转的重要系统，一定要牢记在心。

※ 对可以进行空中防御的招式发动反射防御时，对手如果连锁出不可空中防御的招式，玩家也能继续发动反射防御将其防下。



BLAST

当角色头像旁边的 BLAST 标识显示为“BLAST OK”时，同时按下 A+B+C 即可发动的自身无敌的周身冲击波。也就是同类作品中经常出现的、俗称的“爆霸”。发动之后会进入积蓄时间，标识显示为“CHARGING XX.X%”的字样，在数字填充至 100% 之前不可再次发动。当满足发动条件，系统却限制玩家发动 BLAST 时，BLAST 标识处会显示为“WAIT”字样。具体时机为使用连段型 BLAST 的连段持续中、角色倒地中、遭受投技攻击、遭受 EX 必杀技攻击和遭受超必杀技攻击途中。

当 BLAST 处于积蓄时间中时，血量劣势的一方，与对手的血量差越大，BLAST 积蓄速度就越快。处于王牌效果强化时间中时也会提升积蓄速度。另外 BLAST 有三种发动方式（下文会详细介绍），也会影响到积蓄时间的长短。发动 EX 必杀技时立刻提升 10% 积蓄值，发动 63214B+C 的超必杀技时立刻提升 20% 积蓄值。

强化型 BLAST（パワーアップブラスト）

通常情况下直接输入 A+B+C 发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生红色的气流，俗称红霸。气流命中对手时直接增加 2 条巅峰槽，对手防御、倒地追击或打空的情况下只增加 1 条巅峰槽。发动之后 BLAST 标识显示为“POWER UP”，在 10 秒内角色进入巅峰槽缓慢提升（最终提升 1 条）、体力缓慢回复、攻防能力提升的强化状态。不过要特别注意，在该强化状态下即使发动 EX 必杀技和 63214B+C 超必杀技，也不会提升积蓄值。在王牌强化效果中发动强化型 BLAST 的话，可以延长王牌强化效果持续时间。由于强化型 BLAST 的效果非常强大，因此建议玩家优先考虑这种发动方式。



连段型 BLAST（コンボブラスト）

攻击中取消收招硬直发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生蓝色的气流，俗称蓝霸。气流触碰到对手时直接增加 1 条巅峰槽。直接输入 A+B+C 的话，命中对手时为不可受身的高浮空状态，可进行连段追击。注意如果输入 6A+B+C，则会将对手横向吹飞，撞到墙壁会反弹。可用于取消的招式为超必杀技和王牌技以外所有招式。连段型 BLAST 发动后没有“POWER UP”强化时间，也不会延长王牌强化效果持续时间，不过优势在于可以大幅提升连段的伤害，以及立刻进入 BLAST 积蓄时间，综合来说离再次使用 BLAST 的回复速度是最快的。在特别需要抢血的情况下，不妨考虑一下。



逃脱型 BLAST（エスケープブラスト）

处于受创硬直或防御硬直中发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生绿色的气流，俗称绿霸。气流不可防御，命中对手时为不可受身的横向吹飞状态。逃脱型 BLAST 不仅没有任何发动恩惠，而且积蓄速度约为其他两种 BLAST 的 50%，因此建议只在非常、非常关键的时刻才考虑发动。注意不能在 EX 必杀技和超必杀技中途发动。



王牌技（切り札）

输入 A+C，消耗巅峰槽上方的王牌标识发动的角色固有招式。王牌技主要可以分为打击系和觉醒系两种。

打击系：王牌标识为红色，以直接攻击为主。发动时没有暗转时间，攻击判定发生前附加对打击技无敌状态，大部分招式均为不可蹲防的中段技（塞尔贝莉亚为不可空防技）。发动后进入共通的王牌强化效果时间。

觉醒系：王牌标识为蓝色，以强化角色固有性能为主。发动时有暗转时间，附加瞬间无敌状态。目前持有觉醒系王牌技的角色仅为桐人（キリト）、里见莲太郎、黑雪姬和夏娜（シャナ）四人。

王牌技可用于取消除超必杀技外的所有招式，其中打击系王牌技被防御时会将对手远远推开至高空，不会产生丝毫破绽。发动后的全员共通强化效果如下：

1. 通常技连锁路线大幅解放，可以进行 C→B→A 的逆向连锁，也可混入多次蹲攻击。
2. 唤出援护时取消呼出动作。
3. 援护取消时不消耗巅峰槽。
4. 未命中对手时亦可在空中唤出援护。
5. 连段中地面跳跃取消次数限制取消（通常

状态下一套连段中只能跳跃取消一次）。

6. 全部通常技均可跳跃取消。

另外王牌强化效果的持续时间也根据角色不同有长有短，夏娜持续 30 秒，桐人与黑雪姬持续 35 秒，其他角色持续 25 秒。发动 EX 必杀技或超必杀技演出中，倒计时会暂停。强化时间中每受到对手一次攻击（注意是一次攻击，不是一击，例如 5A>5B>5C 的连段只算一次攻击，而不是算三次攻击），持续时间将立刻缩短 3 秒；强化时间中发动强化型 BLAST，持续时间立刻延长 10 秒。

王牌标识开局为 2 个，每失败一局时自动回复 1 个。



潜在能力（ポテンシャル）

每个角色都有自身的潜在能力，在战斗中满足一定条件后就会发动。发动时援护角色头像的下方会出现操作角色的眼部特写，操作角色头像也会开始闪光。眼部特写旁还会写明发动潜在能力的类型和等级。每个角色详细的潜在能力发动条件可以在游戏的出招表中查看。另外当两个潜在能力同时满足发动条件时，后发动的会覆盖掉先发动的，等级高的会覆盖掉等级低的。以下为全角色的潜在能力**详细说明表。**



角色	发动条件	效果（持续时间）	发动次数上限
全员	体力 30% 以下	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
全员	只有对手胜利后结束对战的小局中，自身体力 30% 以下	攻击力提升 20%（20 秒）	1 次
夏娜（シャナ）	招式命中 10 次 ※	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
亚丝娜（アスナ）	使用援护 4 次	攻击力提升 10%（10 秒）	2 次
美琴	招式命中 10 次 ※	攻击力提升 10%（10 秒）	2 次
桐乃	使用援护 6 次	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
静雄	受到共计 20Hit 攻击	防御力提升 10%（10 秒）	1 次
黑雪姬	防御 10 次招式攻击	巅峰槽增加 1 条	1 次
智花	使用援护 6 次	攻击力提升 10%（20 秒）	1 次
桐人（キリト）	招式命中 30 次 ※	攻击力提升 20%（10 秒）	1 次
深雪	使用 EX 必杀技 3 次	加快援护回复速度（20 秒）	1 次
大河	使用投技命中 3 次	攻击力提升 10%（10 秒）	2 次
雪菜	使用 EX 必杀技 2 次	对手反射防御无效（20 秒）	1 次
莲太郎	使用蓄力必杀技 3 次	攻击力提升 10%（10 秒）	2 次
结城晶（アキラ）	发生 2 次破招	10% 攻击力（10 秒）	3 次
塞尔贝莉亚（セルベリア）	援护 4 次使用	攻击力提升 10%（10 秒）	2 次

※ 招式命中次数并非指 HIT 数，而是不同招式的命中次数。例如 5A>5B>5C>214A 的连段，**仅仅算 4 次命中。**



主菜单模式

STORY

故事模式，以 CPU 为对手进行战斗。下分 ARCADE 模式与 DREAM DUEL 模式。

ARCADE

街机模式，玩家要连续挑战 9 名角色，通关后可以解放隐藏角色结城晶或塞尔贝莉亚的使用权以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

结城晶解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，4 场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第 9 战击败结城晶。

塞尔贝莉亚解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，5 场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第 9 战击败塞尔贝莉亚。

DREAM DUEL

梦幻对决模式。玩家选择一名角色，可以挑战系统指派的 6 名角色。玩家所选角色与这 6 名角色在战斗前都会发生一些有趣的对话，熟悉原作的话相信能够让人会心一笑。6 名角色全部击败后，即可解放所选操作角色的插画购买权和语音鉴赏购买权，以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

VERSUS

单机对战模式，可以直接与 CPU 对战。

NETWORK

线上模式。下分 RANK MATCH 模式、PLAYER MATCH 模式和 RAKING。RAKING 为查看自身各项成绩在全球玩家范围内的排名。以下详细解说 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH。

RANK MATCH

排名赛模式。玩家要先选择自己的操作角色，然后通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。该模式下可以详细设定"通信速度范围"、"切断次数限制"、"地区选择"和"排位等级选择"，精确地筛选出自己希望对战的对手。

PLAYER MATCH

玩家赛模式。玩家可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多 8 名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。但是本作不知为何无法邀请好友加入房间，想要进入他人的房间，只能通过搜寻。



ADHOC

局域网对战模式，与同样拥有本作的玩家面对面对战。使用时会暂时切断网络。

CHALLENGE

挑战模式。下分 SCORE ATTACK 模式、TIME ATTACK 模式和 SURVIVAL 模式。

SCORE ATTACK

分数挑战模式。和最高难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TIME ATTACK

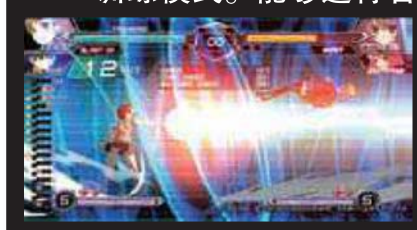
时间挑战模式。和固定难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

SURVIVAL

生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，巅峰槽继承，测试玩家能打倒多少名对手，用最后的成绩进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TRAINING

训练模式。能够进行各种设定调整，也



可以控制 2P 角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE

编辑模式。可以购买角色图标、名片版式、称号和名人签名来作为线上对战显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。关系到奖杯要素。

SPECIAL

特典模式。下分 CHARACTER、NOVEL、MUSIC 和 REPLAY。

CHARACTER

角色相关特典。在此可以购买已解放购买权的各种插画和语音鉴赏。关系到奖杯要素。

NOVEL

轻小说试阅。在本作中登场的所有轻小说，都能在此找到其第一卷第一章节的内容进行试阅。当然，是日文。关系到奖杯要素。

MUSIC

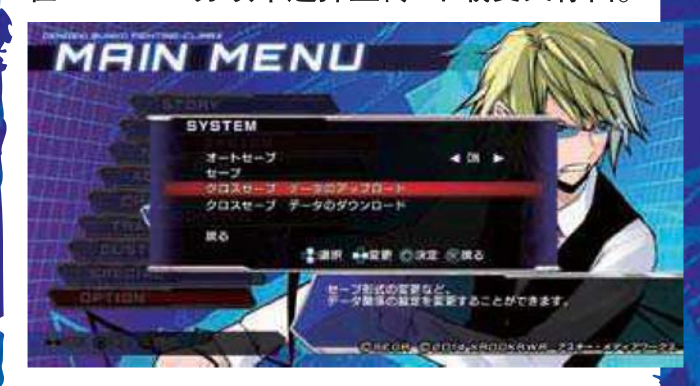
音乐鉴赏。可以欣赏本作中所有的 BGM。

REPLAY

录像回放模式。在对战模式下战斗结束后，按下 Start 键可保存录像，之后即可在此观看。

OPTION

设定模式。本作支持 PS3 和 PSV 版本之间的交叉存档，拥有双版本的玩家也可以在 SYSTEM 分项中选择上传/下载交叉存档。



奖杯列表

PS3 版因为有双手柄，某些相当棘手或耗时的奖杯也能在线下对战中轻松获得。而 PSV 版只能找个速度不错的好机友一起来刷，否则像“全员集合！”这种奖杯绝对可以把人愁死。其余单机奖杯中，“ハイスコアラ－”要求分数挑战模式 9 场战斗获得 300,000,000 分以上，要尽量保证每场战斗都能拿到至少一小局的完全胜利，稍稍受损的血量可以通过发动强化型 BLAST 来回复，这样每场战斗都能拿到 40,000,000 分左右。“タイムアタッカ－”要求时间挑战模式在 8 分钟以内通关，角色尽量选择打击系王牌技的角色，开场发动王牌技重创对手，然后发动强化型 BLAST 攒气，在强化状态下用 41236B+C 的超必杀技尽快将对手解决。每两小局战斗平均要在 53 秒内结束，前 4 场战斗难度较低，可以尽量多多赚取时间。“スピ－ド胜利！”要求 10 秒内赢下一小局，建议第一小局先把巅峰槽存到 5 条，第二小局开场直接发动 41236B+C 超必杀技，然后用两个王牌强化，接下来再发动一次 41236B+C 超必杀技，最后随便打一套连段

应该就成功了。“ゾロ目フィニッシュ！”最简单的达成方法，就是保持体力优势拖完时间，这样时间就是“00”秒。“スペシャルイラスト コンプリ－ト”要求获得全部角色的特典插画，这些角色仅限于玩家可操作角色，只要完成他们的梦幻对决模式就能开放插画购买权，结城晶和塞尔贝莉亚只要解放使用权就会自动获得他们的插画。购买全部角色的插画一共需要 72000CP。

奖杯	名称	取得条件
白金	电击文库 FIGHTING CLIMAX オ－ルクリア!	获得其他所有奖杯
铜杯	STARTING CLIMAX	初次进入游戏
铜杯	シャナ ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择智花通关
铜杯	キリト ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择大河通关
铜杯	深雪 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ア－ケ－ドスト－リ－クリア	街机模式选择莲太郎通关
铜杯	シャナ ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择智花通关
铜杯	キリト ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择大河通关
铜杯	深雪 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ドリ－ムデュエルクリア	梦幻对决模式选择莲太郎通关
银杯	ハイスコアラ－	分数挑战模式获得 300,000,000 分以上
银杯	タイムアタッカ－	时间挑战模式在 8 分钟以内通关
银杯	サバイバ－	生存模式击败 15 人
铜杯	ネット対戦デビュ－	初次进行线上对战
铜杯	トレ－ニング ×3600sec	训练模式累计游戏 1 小时

奖杯	名称	取得条件
铜杯	サポ－ト ×100	援护角色累计唤出 100 次（训练模式不可）
铜杯	ガ－ド ×1000	防御敌人攻击累计 1000 次（训练模式不可）
铜杯	投げ回避 ×50	拆投累计成功 50 次（训练模式不可）
铜杯	切り札 ×300	发动王牌技累计 300 次（训练模式不可）
铜杯	ブラスト ×100	发动 BLAST 累计 100 次（训练模式不可）
银杯	EX 必杀技 ×500	发动 EX 必杀技累计 500 次（训练模式不可）
银杯	クライマックスア－ツ ×100	发动超必杀技累计 100 次（训练模式不可）
银杯	インパクトスキル ×500	发动冲击技（包括冲击破坏）累计 500 次（训练模式不可）
银杯	リフレクションガ－ド ×500	发动反射防御累计成功 500 次（训练模式不可）
金杯	ダメ－ジ ×10000000	对对手累计造成 1000 万伤害（训练模式不可）
铜杯	クライマックスア－ツ失败……	发动超必杀技没有命中对手（训练模式不可）
铜杯	大逆转胜利!	体力差达 75% 以上时逆转胜利（训练模式不可）
铜杯	MAX CLIMAX-ARTS FINISH！	使用 2 个王牌标识强化的超必杀技获得胜利（训练模式不可）
铜杯	全员集合!	1P 和 2P 双方同时唤出援护（训练模式不可）
铜杯	魂の激突!	双方发动冲击技（包括冲击破坏）互相撞击（训练模式不可）
铜杯	通常技胜利!	只使用通常攻击胜利（训练模式不可）
铜杯	完全胜利!	所有小局均是完美胜利（训练模式不可）
铜杯	赖れる相棒!	援护角色冷却时间结束的瞬间唤出援护（训练模式不可）
铜杯	スピ－ド胜利!	10 秒以内胜利（时间速度限定为“Normal”。训练模式不可）
铜杯	ゾロ目フィニッシュ!	胜利时剩余时间十位数和个位数数字相同（训练模式不可）
铜杯	かかえ死に……	被击败时残余 2 个王牌标识和 5 条巅峰槽（训练模式不可）
铜杯	スペシャルイラスト コンプリ－ト	获得全部角色的特典插画
铜杯	アイコン コンプリ－ト	获得全部角色图标
铜杯	プレ－ト コンプリ－ト	获得全部名片版式
铜杯	キャラクタ－カラ－コンプリ－ト	获得任意角色的全部颜色
铜杯	10 年早いんだよ!	解放隐藏角色结城晶（アキラ）的使用权
铜杯	殿下のために……!	解放隐藏角色塞尔贝莉亚（セルベリア）的使用权
铜杯	ノベル读了	轻小说试阅模式下读完任意一章节小说



虽然画面细看还是能发现明显的锯齿，但游戏本身的高素质令人可以完全忽视这小小的缺点。单机模式下没有教程，对系统的解释不完善，如果没有仔细查阅资料，是比较难以理解一些系统上的细节的。本篇攻略的解说对于想要好好玩这款作品的玩家来说是非常必要的。当然如果只是图个其乐融融，那么学好 A+B 的相杀就能打出一片天了（笑）。

文 昂星团 美编 sienna

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

PSV | 战略角色扮演 | S·RPG

超级英雄世纪

スーパーヒーロージェネレーション

BNGI	日版	2014年10月23日
1人	7171日元	对应交叉存档/PSV TV

本作是以《SD高达G世纪》为基础，将内容换成了假面骑士、高达和奥特曼共斗世界的“《世纪》系列”新作，其中各种必杀技的还原度都非常高，推荐给喜欢假面骑士、高达、奥特曼和S·RPG的玩家。

系统篇

主菜单介绍

名称	作用	
GAME START	NEW GAME	开始新游戏
	LOAD	载入进度
	DOWNLOAD SAVEDATA	从PSN服务器下载存档
OPTION	进行游戏中的显示、音量、操作设置	



游戏主菜单介绍

名称	作用
メインステージ	主线剧情模式
ヘルステージ	地狱模式
チャレンジステージ	挑战模式
ヒーロークエスト	查看英雄任务项目列表
ギャラリー	查看游戏中登场角色的资料、更换角色战斗时的背景音乐
セーブ・ロード	保存、读取游戏
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
ブリーフィングルーム	自由整备



主线剧情模式（メインステージ）

总共有10个章节，每个章节内都有几个关卡。初期只有3个章节，分别为奥特曼、假面骑士、高达的故事路线，打完3个章节后会出现只有一个小关卡的EX关卡（原创关卡），完成EX关卡后会出现3个新的章节，完成后会再次出现第二个EX关卡，完成后会出现“ドガ・ドロン追击战”章节，完成后会出现最终关卡“ムサボルデス最终战”。



地狱模式（ヘルステージ）

内容和主线剧情模式一样，但关卡中敌人的强度会有所变更，完成关卡后的CP奖励会更多，推荐把角色都进行过充分强化后再进行游玩。

挑战模式（チャレンジステージ）

内容为类似外传性质的关卡。和主线剧情关卡一样，挑战关卡也有Break和Secret Shock系统，不过关卡整体难度相对主线剧情关卡要高。挑战完成后会开启该关卡更高难度的选项，难度一共有三种：普通（ノーマル）、困难（ハード）、究极（アルティメット），完成更高难度关卡的CP奖励会更多，部分挑战任务借助此模式能够更轻松地完成。



英雄任务（ヒーロークエスト）



当完成某些关卡或英雄任务项目后会开启新的英雄任务项目，项目内容和奖励都可以在这里查看，完成任务后还能收集该界面的背景图，不过要注意游戏中未出现的英雄任务即使完成了也不会给予奖励，下面给出游戏中所有挑战项目的内容。

名称	达成条件	奖励
友・情・最・强	包括假面ライダーフォーゼ在内4人以上同时发动“英雄联动”	道具“割れた腕时计”
流・星・仲・间	用假面ライダーフォーゼ击破ヴァルゴ・ゾディアーツ	假面ライダーメテオ加入队伍
大渔大渔～！	在一个关卡中获得20000以上的CP点数	道具“おでん”
でかく使って、でかく稼ぐ！	总计消费100000以上的CP点数	假面ライダーバース加入队伍

名称	达成条件	奖励
假面ライダ-の流仪	在关卡"奋起なる一击"中，一回合将有"NEVER"特性的敌人全击破	道具"思い出のペンダント"
振り切るぜ！	11回合内完成关卡"奋起なる一击"	假面ライダ-アクセル加入队伍
ウルトラの星 光る时	用ウルトラマン击破ナックル星人グレイ（SD）	道具"ウルトラブレスレット"
归ってきたウルトラマン	将装备了道具"ウルトラブレスレット"的ウルトラマン回舰后再度出击	ウルトラマンジャック加入队伍
変わらめ愿い	用气力MAX状态的ウルトラマンメビウス击破巨大ヤプ-ル	道具"ウルトラリング"
明日のエ-スは君だ！	用等级A以上的必杀技击破エ-スキラ-	ウルトラマンエ-ス加入队伍
希望を力に変えて	用ウルトラマンタロウ击破ダ-クルギエル	道具"キングブレスレット"
ウルトラマンNo. 6	任意关卡的第一回合内击破バルキ-星人（SD）	ウルトラマンタロウ加入队伍
复誓の铠	用ハンタ-ナイトツルギ击破ボガ-ルモンス	道具"ア-ブギア"
ウルトラマンの心	用ウルトラマンメビウスB级以上的必杀技"メビュ-ムブレ-ド"击破ハンタ-ナイトツルギ	ウルトラマンヒカリ加入队伍
ウルトラ战士の勋章	关卡结算时ウルトラマン获得排名第一位	道具"スタ-マ-ク"
宇宙警备队队长	用装备了道具"スタ-マ-ク"的ウルトラマン击破エンペラ星人	ゾフィ-加入队伍
舞い降りる剑	一回合内用フリ-ダムガンダム击破敌人5个以上	道具"トリィ"
自由と正义	フリ-ダムガンダム在一次关卡中获得800以上的英雄点数	ジャスティスガンダム加入队伍
クロスボ-ン・バンガ-ドの精锐	用ガンダムAGE-2ダブルバレット击破ベルガ・ギロス	道具"海贼の眼带"
宇宙海贼の首领	关卡结算时装备了道具"海贼の眼带"的ガンダムAGE-2 ダブルバレット获得排名第一位	ガンダムAGE-2ダ-クハウンド加入队伍
もう、谁にも死んで欲しくない	让フリ-ダムガンダム在HP30%以下的状态完成关卡	道具"ハウメアの护り石"
エクストリ-ム！	一回合内用假面ライダ-W击破敌人3个以上	道具"ガイアプロクレッサ-"
一子相传の秘传书	在关卡"狙われたコロニ-"中用ガンダムAGE-2 ダブルバレット击破8个ゼダスM和ゼイドラ	道具"AGEデバイス"

名称	达成条件	奖励
その时、不思议な事が起こった！	将假面ライダ-BLACK RX的必杀技"キングスト-ンフラッシュ"强化到S级	道具"キングスト-ン'太阳の石'"
大ピンチ！エ-スを救え！	让ウルトラマンエ-ス在EN5以下的状态完成关卡	道具"ウルトラコンバ-タ-"
オリジナル太阳炉	用气力MAX状态的ダブルオ-ライザ-击破リボ-ンズガンダム	道具"GNドライヴ"
影の王子	用假面ライダ-BLACK RX A级以上的必杀技"リボルクラッシュ"击破シャド-ム-ン	道具"キングスト-ン'月の石'"
神の路线	用假面ライダ-电王S级以上的必杀技"俺の必杀技特别篇"击破假面ライダ-ガオウ	道具"マスタ-パス"
究极の魔宝石	用假面ライダ-ウィザ-ド A级以上的必杀技"ストライクウィザ-ド"击破グレムリン（进化体）	道具"贤者の石"
ウルトラ银河传说	用ウルトラマンゼロ对ベリュドラ造成35000以上的伤害	道具"プラズマスパ-ク・エネルギ-コア"
あれは强力すぎる…	用ユニコ-ンガンダム的必杀技"ビ-ム・マグナム"同时击破4个敌人	道具"ハイパ-・バズ-カ"
诞生と终末	用假面ライダ-バ-ス击破恐龙グリ-ド	道具"バ-スバスタ-"
ネェル・ア-ガマ队	在关卡"ユニコ-ンの日"中一回合击破所有リゼル和ネェル・ア-ガマ	道具"复叶机のお守り"
铁壁の守り	一回合中让假面ライダ-フォ-ゼ承受5次来自敌人的伤害	道具"シ-ルドモジュ-ル"
假面ライダ-の指轮	假面ライダ-电王、W、オ-ス、フォ-ス、ウィザ-ド全部30级以上的状态击破アマダム	道具"ライダ-リング"
光辉く盾	一回合中让ガンダムF91承受5次来自敌人的伤害	道具"ビ-ム・シ-ルド"
新たな刃	将ダブルオ-ライザ-的必杀技"GNソ-ドII・ソ-ドモ-ド"强化到S级	道具"GNソ-ドIII"
绝望を希望に…	用假面ライダ-ウィザ-ド的必杀技"ドラゴンシャイニング"击破レギオン	道具"アダマントスト-ン"
奏でられる音色	在一次关卡中用假面ライダ-ビ-スト击破白い魔法使い4个以上	道具"ハ-メルケイン"

名称	达成条件	奖励
心の光	用νガンダム的必杀技“サイコ・オーラ”击破サザビ–	道具“サイコ・フレ–ム”
胜利の旗印	用ガンダムF91的必杀技“ヴェスパ–”击破ベルガ・ギロス	道具“ビ–ムフラッグ”
カモン！ジャンナイン！	在一次关卡中用ジャンナイン击破敌人2个以上	道具“ガンパッド”
ハ–ドボイルド	在一次关卡中用假面ライダ–W的必杀技“ライダ–パンチ”击破マスカレイド・ド–パント9个以上	道具“伤付いた白い帽子”
Xラウンダ–の力	在一次关卡中用ガンダムAGE–1 フラット击破ドラド5个以上	道具“ミュ–ゼル”
目くらまし	在一次关卡中回避敌人的攻击5次以上	道具“ダミ–バル–ン”
不可视の记忆	在一次关卡中回避敌人的攻击50次以上	道具“インビシフルメモリ”
Z. A. F. Tのエ–ス	总计击破敌人数达到800以上	道具“ネビュラ勋章”
时を越えたメダル	用假面ライダ–オ–ス S级的必杀技“タトバキック”击破超银河王	道具“未来のコアメダル”
最初から最后までクライマックスだぜ！	在一次关卡中维持假面ライダ–电王气力MAX状态并在玩家的回合中击破敌人6个以上	道具“モモタロスォ–ド”
明日へ行くための觉悟	完成地狱模式的关卡1个以上	道具“明日のパンツ”
ビギナ–ヒ–ロ–	完成关卡“出击の二人”	道具“ギンガライトスパ–ク”
ル–キ–ヒ–ロ–	完成关卡“立ち塞がる舰”	道具“ファイア–シンボルのお守り”
ミドルヒ–ロ–	完成关卡“苏る复誓心”	道具“テクタ–ギア”
アドヴァンスドヒ–ロ–	完成关卡“迫り来る暴君”	道具“星斩丸”
ストロングヒ–ロ–	完成关卡“狙われたノ–ベン・ノヴァ”	道具“アンティ–クの天体望远镜”
エ–スヒ–ロ–	完成关卡“ショッカ–袭击”	道具“突っ入みスリッパ”
ベテランヒ–ロ–	完成关卡“ェクソダスを追え”	道具“コアスイッチ”
ジェネラルヒ–ロ–	完成关卡“感染！ムサウィルス”	道具“ふうとくんのキ–ホルダ–”
アルティメットヒ–ロ–	完成关卡“潜む威胁”	道具“ラ–ティア・フォ–ス”
マスタ–ヒ–ロ–	完成关卡“ヒ–ロ–总突击”	道具“ウィルス・チップ”
最强ヒ–ロ–の证	完成全部关卡	道具“ヒ–ロ–ズ・エンブレム”

自由整备（ブリ–フィングル–ム）

在该界面下可以对角色进行强化，或购买、装备战斗用的道具，还能欣赏每个角色的台词。部分道具需要通过完成任务项目解锁后才能进行购买。



英雄点数（ヒ–ロ–ポイント）&CP

击败敌人、完成关卡都能让角色获得英雄点数，英雄点数用于升级必杀技和技能，可以通过查看敌人信息得知将其击破能够获得的英雄点数。CP在游戏中的意义相当于金钱，用于购买战斗用道具。CP主要通过关卡完成后的结算和关卡完成奖励获得，当然也可以通过卖道具换得CP点数。

更换战斗BGM（背景音乐）

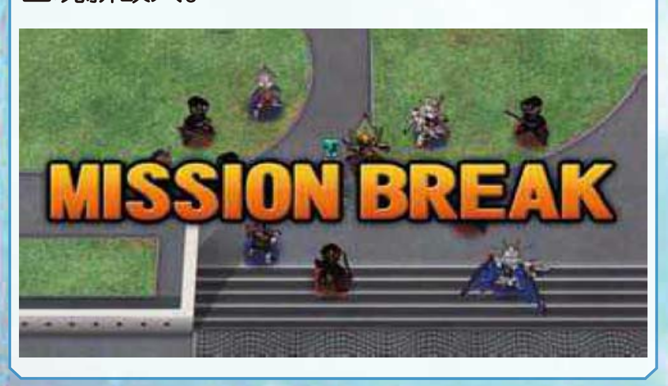
在主菜单的“ギャラリ–”→“カスタムサウンド”可以对每个角色自定义任一战斗招式的BGM，还能在里面进行试听，如果改的BGM太多想还原，只需要按R（全カスタム解除）即可还原。



战斗系统介绍

Break系统（ブレイクシステム）

除了序章关卡外，其他关卡开始时都会有Mission Trigger（ミッショントリガ－）和Secret Shock标出，达成Mission Trigger的内容后会触发Mission Break（ミッションブレイク），发生新的剧情并出现新的敌人，同时会出现BOSS Trigger（ボストリガ－），Secret Shock的条件基本都是在Mission Trigger的条件基础上增加一些要求，比如用特定的招式完成Mission Trigger等等，达成后会在Mission Break之后出现一个与剧情无关的神秘敌人。要注意如果只达成了Mission Trigger，那么Secret Shock就会直接判为“失败”。达成BOSS Trigger的内容后会触发BOSS Break（ボスブレイク），发生剧情并出现新敌人。



终极王牌（ラストジョック）



▶敌人变成终极王牌后的能力变化。

在触发BOSS Break后，当玩家将敌人打剩最后一个时会触发终极王牌系统，最后一名敌人会被强化，以HP、EN翻倍，攻击力1.5倍的状态重新登场，被击破后获得的经验和英雄点数也会大幅增加。

行动机会（チャンスステップ）

在关卡中，角色只要击破一名敌方角色就能够获得再次行动的机会，每个角色固定只有两次，也就是说加上原本的行动一回合最多能够行动三次，好好利用可以让角色尽快进入气力MAX状态，不过要注意一旦使用了能够复数锁定的招式击破敌人（哪怕只攻击一个敌人）就会强制减少两次行动机会。



英雄联动（ヒーローアシスト）

在每个角色行动完毕后，若有与其相邻的伙伴就会触发英雄联动，显示出“アシスト”的字样，只要在下个回合开始前保持相邻，那么下回合开始时这些角色都会回复HP和EN。每相邻一个角色会回复HP、EN最大值的5%，也就是说最多相邻4个伙伴的情况下能回复HP、EN最大值的20%。



战斗篇

关卡中菜单



名称	作用
パス	结束当前回合，若尚有未行动的角色系统会提示
胜败条件	查看关卡的胜利条件和失败条件
ミッショントリガ–	确认当前的Mission Break条件和Secret Shock条件
ボストリガ–	确认当前的BOSS Trigger条件
各种リスト	确认己方的角色资料和英雄任务项目列表
情报表示	显示地图上所有角色的HP/EN和再行动次数
ギブアップ	放弃当前关卡并载入进度、重新开始、回到游戏主菜单
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
ロ–ド	载入进度
セ–ブ	保存当前关卡进度

游戏画面



❶ 我方单位，标有“E”的单位代表行动完毕。

❷ 敌方单位。

❸ 角色行动列表。

❹ 角色状态栏。

❺ 当前关卡中获得的总分。

总分

总分可以通过击杀敌人来获得，可以通过查看其信息得知击破某个敌人后可以获得的分数，总分与关卡完成后结算的CP点数有关，总分越高得到的CP点数自然就越多。

出击人数

每个关卡都会有固定的出击人数，但这并不代表着玩家每次关卡开始时出击的角色就要一用到底，只要让一个角色回舰，那么下个回合就能让其他的角色从战舰内出击，当然我方单位被击破后也可以直接出击其他角色。这样可以避免因遇上克制首发阵容的敌人而无力攻略的状况，部分指定使用角色的英雄任务也不必将该角色放进首发阵容了。自由地选择适当的角色，在适当的场合出击吧！

等级



每当角色击破敌人后都会获得经验值，让EXP槽上升，当EXP槽充满后角色会升级，升级后角色的所有能力都会提升。

必杀技



游戏中角色的每个招式都称为“必杀技”，等级、伤害、消耗EN、命中、CT（会心率）都可以在必杀技的信息栏上确认，随着人物等级的提升还可能习得新的必杀技。必杀技一共分为无、物理格斗、物理射击、エネルギ–格斗、エネルギ–射击这五个属性，属性不会对伤害有加成，但部分敌人拥有着对应属性减伤的效果。除了必杀技属性，大部分必杀技还带有效果，下面列出各个效果的作用。

效果名称	作用
无し	无效果
贯通	计算伤害时将敌人的防御力减去20%再进行计算
攻击力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的攻击力下降30%
防御力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的防御力下降30%
回避ダウン	攻击命中后一回合内，目标的回避值下降30%
移动力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的移动范围减少2格
ランダムダウン	攻击命中后随机触发以上四种效果的其中一种
ステ–タス	无视敌人和自身的状态影响直接给予伤害
对空	对“浮游”状态的敌人伤害增加20%
底力	自身的HP越少，必杀技的伤害就越高
对大型	对尺寸2格以上的敌人伤害增加20%
マルチアタック	在射程内可以复数锁定敌人进行攻击，除第一个敌人外其他敌人受到的伤害都会降低
范围攻击	和攻击目标相邻1格的敌人都会受到伤害
HPドレイン	攻击命中后自身HP回复伤害的30%
SPゲット	用该必杀技击破敌人的场合，SP回复5点
スコアゲット	攻击命中后总分增加战斗伤害5%的数值

必杀技可以通过消耗英雄点数进行强化，等级从低到高依次为E、D、C、B、A、S，等级越高所需要的英雄点数就越多。必杀技升级主要能提升必杀技的伤害和范围，这里要注意大部分范围1格的必杀技是不会提升范围的。

技能（スキル）&SP



每个角色初始都会自带几个技能，随着人物等级的提升还可能习得新的技能，每个角色最多能习得6个技能，但最多只能持有4个，可以在自由整备界面自由更换（入替）。

技能除了要消耗SP外还有不同的发动类型和对象，并且部分技能只能在角色移动前使用，类似命中率、回避率提升，伤害增加的技能可以在战斗前选择发动，但此时的技能只能作用于自身。发动类型分为即时、1回、1タ–ン（1回合）三种，在这里要注意，部分技能虽然效果类似，但发动类型有可能不同；对象分为自分（自己）、味方（我方）、自分/味方、自分/味方全体、敌这五种，要注意的是类型为“味方”的技能不能对自身使用。

每个角色的SP点数固定为100，可以通过使用道具、回舰、技能进行回复，在母舰内的单位在每回合开始时都会回复20点SP，而母舰每回合会回复10点SP。

气力（テンション）

成功击中敌人、回避攻击、击破敌人后角色的气力槽都会增加，气力槽越多，角色就越容易打出会心一击。气力槽一共有四段，当气力槽充满时，角色会进入气力MAX状态，该状态下角色的必杀技CT都会增加100，也就是说必杀技必定为会心一击，不过一旦在战斗中回避失败，气力槽会强制减半并取消气力MAX状态，也就是说被攻击时选择“防御”则不会减少气力槽。另外，使用某些技能也可以直接增加气力槽。

角色行动



我方回合中，每个角色的行动都包括移动、攻击、技能、确定（原地结束行动），带有消费道具的角色还能通过“アイテム”来使用道具，这里顺带一提，只有迪迦・奥特曼（ウルトラマンティガ）可以通过“チェンジ”行动来变换自身的形态。在敌方回合中，若我方单位被选择为攻击对象，则可以进行反击、防御、回避这三个选项，这里要注意反击招式若使用的是有“复数锁定”或“范围攻击”效果的必杀技，是无法产生原有效果的，也就是说只能对进攻方起作用。

角色推荐

游戏中的三大系列都各有特色，奥特曼系列普遍有高伤害技能但命中率较低，攻击范围大但都是直线的形式；假面骑士系列普遍具有较高的移动、命中和回避能力，但招式范围都比较小；高达系列四项属性值都比较平均，拥有较大的攻击范围。考虑到游戏后期杂兵很多而且血厚，在这里推荐自由高达（フリ–ダムガンダム）、泰罗・奥特曼（ウルトラマンタロウ）、赛罗・奥特曼（ウルトラマンゼロ）和假面骑士BLACK RX（假面ライダ–BLACK RX）。

自由高达拥有游戏中最多复数锁定的招式“フルバ–スト”，强化到S级后一共可以锁定6名敌人，而且范围非常广，基础伤害6000虽低，但该招式为无属性能无视掉大多数减伤特性，而且自身还有伤害加倍技能辅助，再配合装备道具，可以轻松做到一回合击破12名敌人，在清兵的同时还能赚经验，大大增加关卡攻略速度。

泰罗・奥特曼拥有游戏中最高单体伤害的招式“ウルトラダイナマイト”，强化至最高基础伤害为9000，不过缺陷就是范围只有自身周围一圈而且自身命中率低且没有技能辅助。另外泰罗自带HP、EN回复和伤害加倍技能，续航和输出都很不错。梦比优斯奥特曼（ウルトラマンメビウス）虽然也有同样威力的招式，但角色自身属性差距导致了伤害的不同。

赛罗・奥特曼的最终技能“プラスマスパ–クスラッシュ”为无属性攻击并带有贯通效果，而且强化到S级后基础伤害7500，但范围比较小。角色属性上也不差，虽然命中低，但自身具有增加命中率的技能，还有伤害加倍、气力槽增加、经验值增加，总体伤害高也很容易练级。

假面骑士BLACK RX的终极技能“リボルクラッシュ”和赛罗・奥特曼类似，强化到S级后基础伤害7500带有贯通效果，不过攻击范围只有自身周围一圈而且招式为エネルギ–格斗，比较容易被减伤。角色自身自带HP、EN回复和伤害加倍技能，而且该招式只消耗30EN所以续航能力不弱，和大部分角色不同的是，这个终极技能初期就已经可以使用，无需通过练级习得。



由于在EX关卡出现前的关卡系统都用路线来区分系列，所以攻略中的顺序将以路线顺序列出，另外败北条件括号中为剧情前后会有所变更的条件。

序章关卡

畏怖なる力



可出击人数	–
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	–
Secret Shock条件	–
BOSS Trigger条件	–
神秘敌人	–

关卡相关的英雄任务
–

关卡要点
第二、第三个回合都会有新角色加入，虽然是序章关卡，但也要注意角色别冲太前以致落单，由于没有战舰，所以推荐抱团，运用“英雄联动”的补给来行动。

奥特曼路线
（ウルトラマンル–ト）

星の降る町

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンギンガ和サンダ–だランビア（SD）交战
Secret Shock条件	ウルトラマンギンガ用必杀技“ギンガサンダ–ボルト”和サンダ–だランビア（SD）交战
BOSS Trigger条件	ウルトラマンギンガ和キングパンドン（SD）交战
神秘敌人	グレムリン

关卡相关的英雄任务
ウルトラマンNo.6

关卡要点
由于是初始关卡，所以攻略起来很简单。神秘敌人会出现在原有敌人的反方向，主力人员注意别冲太前即可。

暗の力

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ジャンナイン）被击破
Mission Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ–
Secret Shock条件	4回合以内用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ–
BOSS Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破タイラント
神秘敌人	ジャスティスガンダム

关卡相关的英雄任务
ウルトラマンNo.6、カモン！ジャンナイン！

关卡要点
神秘敌人会出现在我方初始位置的下方，Mission Break后会在初始位置的上方出现敌人。达成Mission后ジャンキラ–会被洗白成ジャンナイン暂时加入我方队伍，同时败北条件也会更新。若想完成任务“カモン！ジャンナイン！”则需要留着2个残血敌人让其补刀才能达成。

战栗！暗の支配着

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ウルトラマンタロウ）被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンタロウ和ダ–クルギエル交战
Secret Shock条件	将ス–パ–グランドキング击破后再让ウルトラマンタロウ和ダ–クルギエル交战
BOSS Trigger条件	3回合内让ウルトラマンギンガ和ダ–クルギエル交战
神秘敌人	ジェミニ・ゾディア–ツ

关卡相关的英雄任务
希望を力に変えて

关卡要点
开始时ウルトラマンギンガ位于前线并陷入无法行动的状态，要保其不被击破，就要迅速击破其附近的敌人，推荐使用有HP回复技能的角色在其旁边帮忙回复HP。Mission Break后ウルトラマンタロウ会消失，败北条件变更，同时两侧各出现一只怪兽，ダ–クルギエル会移动到地图下方。BOSS Break后只会在地图上方出现一个敌人。

ウルトラの誓い

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭

败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或所有ビル）被击破
Mission Trigger条件	在4回合内保证周围的大楼（ビル）不全被击破
Secret Shock条件	在4回合内保证周围所有大楼（ビル）不被击破
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス和ハンタ–ナイトツルギ交战
神秘敌人	ヴァルゴ・ゾディア–ツ

关卡相关的英雄任务
流・星・仲・间、ウルトラマンの心

关卡要点

关卡开始时我方战舰ノ–ベン・ノヴァ位于地图中间处于无法行动的状态。由于敌方怪兽倾向于攻击我方角色，所以Mission Break只需要用我方单位吸引怪兽4回合即可达成。达成BOSS Trigger条件后ハンタ–ナイトツルギ会脱离战场，导致无法达成挑战ウルトラマンの心，所以需要先将ハンタ–ナイトツルギ打残血，让ウルトラマンメビウス补刀来达成。BOSS Break后出现的巨型怪兽自带物理系技能伤害减少的特性，推荐用其他属性的技能对其造成伤害以尽快击破。

青色のウルトラマン

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス或ハンタ–ナイトツルギ被击破，ボガ–ルモンス在场上经过3回合
Mission Trigger条件	用ウルトラマンメビウス击破ボガ–ル
Secret Shock条件	将ヤプ–ルの刺客全灭后再用ウルトラマンメビウス击破ボガ–ル
BOSS Trigger条件	2回合内击破ボガ–ルモンス
神秘敌人	アルケ–ガンダム

关卡相关的英雄任务
复誓の铠、变わらめ愿い、明日のエ–スは君だ

关卡要点

关卡开始时我方会被一群怪兽包围，触发Mission Break的ボガ–ル位于最左侧，另外此时的ハンタ–ナイトツルギ无法操控，所以需要特别小心其HP，而Secret Shock条件则需要对右侧的レッドキング下手，击破レッドキング后会在原地出现别的怪兽，反复击破直到出现巨大ヤプ–ル，再用ウルトラマンメビウス击破ボガ–ル才算完成Secret Shock，注意巨大ヤプ–ル出现前的エ–スキラ–与挑战“明日のエ–スは君だ！”有关。触发Mission Break后ボガ–ル会原地变成ボガ–ルモンス且败北条件变更，为了避免火力不足而败北，建议触发Mission Break前把角色都围在ボガ–ル旁以保证火力。另外Mission Break后ハンタ–ナイトツルギ也变得可操作了。

皇帝の降临

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或スペシウム・リダブライザ–）被击破，ア–マ–ドダ–クネス出现后5回合没有救出ウルトラマンヒカリ
Mission Trigger条件	6回合内击破全部インペライザ–
Secret Shock条件	5回合内击破全部インペライザ–
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス使用スペシウム・リダブライザ–击破エンペラ星人
神秘敌人	カザリ、メズ–ル、ガメル、ウヴァ

关卡相关的英雄任务
宇宙警备队队长

关卡要点

关卡内的敌人インペライザ–每到敌方回合开始时都会回满HP和EN，所以若没把握能够这回合内击破，就不用在其身上耗费EN了。Mission Break后会出现支援单位スペシウム・リダブライザ–，若不站在其周围绿色格子内则不能对エンペラ星人造成伤害，但スペシウム・リダブライザ–不能做除了移动以外的行动，所以别让其冲太前导致被击破败北。BOSS Break后要求在5回合内击破ア–マ–ドダ–クネス救出ウルトラマンヒカリ，由于其位于地图比较上方的位置，而且自带所有攻击减伤效果，所以建议BOSS Break前将所有角色尽量往地图上方移动。

假面骑士路线
（假面ライダ–ル–ト）

友・情・炸・裂

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或假面ライダ–フォ–ゼ被击破
Mission Trigger条件	假面ライダ–フォ–ゼ和スコ–ピオン・ゾディア–ツ交战
Secret Shock条件	将オリオン・ゾディア–ツ击破后再让假面ライダ–フォ–ゼ和スコ–ピオン・ゾディア–ツ交战
BOSS Trigger条件	假面ライダ–フォ–ゼ和キャンサ–・ゾディア–ツ交战
神秘敌人	ティエレンタオツ–

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点

假面骑士路线的杂兵会比较多，但前期基本两招可以解决一个，方便提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。

未来と欲望とライダ–

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭

败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－オ－ス（或假面ライダ－フォ－ゼ或假面ライダ－电王或假面ライダ－アクア）被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ－オ－ス击破假面ライダ－ポセイドン
Secret Shock条件	在假面ライダ－フォ－ゼ和假面ライダ－电王受到攻击前用假面ライダ－オ－ス击破假面ライダ－ポセイドン
BOSS Trigger条件	假面ライダ－オ－ス和恐龙グリ－ド交战
神秘敌人	イ－ヴィルティガ

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
本关卡中敌人出现的位置基本都以包围我方的初始位置为主。开始时假面ライダ－フォ－ゼ和假面ライダ－电王处于无法行动的状态，要达成Secret Shock条件就要迅速将目标击破，途中也可以用我方角色吸引接近假面ライダ－フォ－ゼ和假面ライダ－电王的敌人。触发Mission Break后，假面ライダ－ポセイドン会洗白成假面ライダ－アクア，但由于只有一招且不带任何效果，不能加入己方队伍而且败北条件又与其相关，所以还是晾在我方战舰旁会比较好。

サジタリウスの矢

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－フォ－ゼ或假面ライダ－なでしこ被击破，エクソダス出现后6回合没将其击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ－フォ－ゼ击破サジタリウス・ゾディア－ツ
Secret Shock条件	6回合内用假面ライダ－フォ－ゼ击破サジタリウス・ゾディア－ツ
BOSS Trigger条件	5回合内击破エクソダス
神秘敌人	アヘッド サキガケ

关卡相关的英雄任务
时を越えたメダル

关卡要点
本关卡地图比较长，特别是BOSS Trigger条件需要到达地图尽头才能完成，所以建议开始时先将队伍移动到地图靠上部分再触发Mission Break。触发BOSS Break后会出现超银河王，但前期的假面ライダ－オ－ス比较难满足完成条件，建议后期再来完成任务。

指轮の魔法使い



可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－ウィザ－ド被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ－ウィザ－ド击破フェニックス
Secret Shock条件	击破10个グ－ル后再用假面ライダ－ウィザ－ド击破フェニックス
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的假面ライダ－ウィザ－ド击破フェニックス
神秘敌人	プロヴィデンスガンダム

关卡相关的英雄任务
绝望を希望に…

关卡要点
关卡开始时我方战舰会陷入无法行动且每回合开始时受到伤害的状态，要完全击破フェニックス后才能解除，不过要注意BOSS Trigger条件下的フェニックス有让エネルギ－射击技能减伤的特性。另外，满足挑战“绝望を希望に…”的敌人レギオン要到Mission Break后才出现。

古の魔法使い

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－ウィザ－ド或假面ライダ－ビ－スト被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ－ビ－スト击破マンティコア
Secret Shock条件	用假面ライダ－ビ－スト击破6个敌人后再击破マンティコア
BOSS Trigger条件	5回合内用假面ライダ－ウィザ－ド击破バハム－ト
神秘敌人	ザムシャ－

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡开始时假面ライダ－ウィザ－ド会陷入无法行动且每回合开始时受到伤害的状态，需要触发Mission Break后才能解除。要注意BOSS Break后出现的假面ライダ－ソ－サラ－具有让エネルギ－射击技能减伤的特性。

贤者の石

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－ウィザ－ド或假面ライダ－ビ－スト被击破，触发Mission Break前经过7回合
Mission Trigger条件	用假面ライダ－ビ－スト击破最后一个白い魔法使い
Secret Shock条件	6回合以内用假面ライダ－ビ－スト击破最后一个白い魔法使い

BOSS Trigger条件	3回合内用假面ライダ–ウィザ–ド击破グレムリン（进化体）
神秘敌人	インペライザ–、ア–マ–ド メフィラス（G）

关卡相关的英雄任务
奏でられる音色、究极の魔宝石、假面ライダ–の指轮

关卡要点
关卡中一共有五个白い魔法使い，攻击力不俗，血量很足，都有让所有伤害减轻的特性，而且每个回合开始时地图上的敌方单位都会回复少许血量，Mission Break的难度略大，但在此之后出现的敌人就不如白い魔法使い了，所以为了达成Mission Break，把让伤害加倍的技能全用到白い魔法使い身上即可。

高达路线
（ガンダムルート）

ユニコーンの日

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ユニコ–ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコ–ンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	将ギラ・ズ–ル（亲卫队队长）击破后再让ユニコ–ンガンダム和シナンジュ交战
BOSS Trigger条件	7回合内击破ネエル・ア–ガマ
神秘敌人	ハンタ–ナイトツルギ

关卡相关的英雄任务
ネエル・ア–ガマ队、ウルトラマンの心

关卡要点
与假面骑士路线一样，杂兵比较多，便于提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。关卡中ネエル・ア–ガマ会出现在我方初始位置的右方，由于是战舰，推荐使用必杀技效果带“对大型”的角色来攻略。

重力の井戸の底で

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ユニコ–ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	用ユニコ–ンガンダム击破シャンブロ
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ユニコ–ンガンダム击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	5回合内击破バイアラン・カスタム
神秘敌人	フエニックス

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡总体难度不大，只需注意BOSS Trigger条件的バイアラン・カスタム会和其他6名小兵出现在地图最下方，所以别让整个部队冲太前，方便5个回合内回来击破バイアラン・カスタム。

箱の行く先

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ユニコ–ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコ–ンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	ユニコ–ンガンダム和シナンジュ第一次交战时将シナンジュ击破
BOSS Trigger条件	5回合内击破シナンジュ
神秘敌人	エ–スキラ–

关卡相关的英雄任务
明日のエ–スは君だ!

关卡要点
关卡开始时我方就遭受前后夹击，不过由于Mission Trigger和BOSS Trigger的条件触发位置都在地图下方，所以可以无视掉上方敌军，先往下方进军。シナンジュ在触发Mission Break后会在原本稍下一点的位置出现，同时附近会增加多名杂兵，不过BOSS Trigger条件并没有指定机体将其击破，所以建议先把部队移至地图下方再触发Mission Break，然后迅速触发BOSS Break后清理下方敌军后再回头清扫上方敌军。

ダブルオ–の声

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或《高达OO》的4部高达任一或全部输送艇被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破16个敌人
Secret Shock条件	3回合内保全输送艇并击破16个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内用ダブルオ–ライザ–击破ガデッサ
神秘敌人	イカルス星人（SD）、バルキ–星人（SD）、ナックル星人グレイ（SD）

关卡相关的英雄任务
ウルトラの星 光る时

关卡要点
由于败北条件中有无法行动的输送艇，而且前期每隔一回合就会出现一波敌方增援，所以建议将部队移至输送艇附近进行防卫比较妥当。刚开始的位置由于路上有陨石挡路，战舰无法迅速到达输送艇的位置，建议先用几个能够提高移动力的角色前去护卫。BOSS Trigger条件的目标ガデッサ会出现在地图左方，但不会原地停留，会直接朝玩家的所在地进军，所以只需坚守阵地等待即可，BOSS Break后新一批敌人会出现在地图右侧，离输送艇的位置不远。

メメントモリ攻略战

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ或ダブルオ−ライザ−被击破，メメントモリ在场上经过8回合
Mission Trigger条件	6回合内用ダブルオ−ライザ−击破ガデッサ
Secret Shock条件	5回合内用ダブルオ−ライザ−击破ガデッサ
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的ダブルオ−ライザ−和ガデッサ、ガラッゾ或エンプラス交战
神秘敌人	グランダイン、スカイダイン

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡地图为长图，所有Break后出现的敌人都出现在地图上下。败北条件由于有メメントモリ的8回合限制，而且加上Mission Trigger条件，推荐把整个部队往上进军较妥当。由于敌人较多，若想达成BOSS Trigger条件，在ダブルオ−ライザ−的状态达到MAX后就尽量让其避免和杂兵战斗，以免被击中导致气力MAX状态消失。

未来のために

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ或ダブルオ−ライザ−被击破，Mission Break前经过10回合
Mission Trigger条件	9回合内ノ−ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	8回合内ノ−ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	ダブルオ−ライザ−和リボ−ンズガンダム交战
神秘敌人	ダ−ラム、カミ−ラ、ヒュドラ

关卡相关的英雄任务
オリジナル太阳炉

关卡要点
关卡开始时就满屏的杂兵，要注意杂兵中的ガガ只会进行移动后的自爆攻击，范围为相邻1格且100%命中，被炸到会受到固定6000点HP的伤害，所以移动时要算好其移动距离和自爆范围，火力足够的情况下推荐优先处理。

败北条件	ノ−ベン・ノヴァ或假面ライダ−W（或ウルトラマンゼロ）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内ノ−ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	5回合内ノ−ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	同一回合中击破ニセウルトラ兄弟2个以上
神秘敌人	ダ−クロプスゼロ

关卡相关的英雄任务
假面ライダ−の流仪、振り切るぜ！

关卡要点
关卡杂兵很多，甚至有HP超过10000的杂兵出现。Secret Shock条件在战舰不增加移动力的情况下需要每个回合都移动最大距离才能刚好在最后一个回合达成。Mission Break后会有新的杂兵出现在地图最下方，BOSS Break后出现的杂兵バグ使用的也是自爆攻击，被炸到会受到固定3000点HP的伤害，不过并不会移动后立即使用，所以威胁不大。关卡相关挑战“振り切るぜ！”要求11回合内过关，以初期阵容比较难达成，推荐后期再来进行挑战。

狙われたコロニ−

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ、ディ−ヴァ、ガンダムAGE−2、ガンダムAGE−1（或ウルトラセブン）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内击破ダウネス
Secret Shock条件	5回合内击破ダウネス
BOSS Trigger条件	5回合内击破ガッツ星人12个以上
神秘敌人	EXゼットン

关卡相关的英雄任务
Xラウンダ−の力、一子相传の秘传书

关卡要点
关卡中的敌人大部分带有エネルギ−射击减伤的特性，推荐使用有物理系必杀技的角色来攻略。战舰ディ−ヴァ在整场战斗中都是无法行动的状态，而敌军增援会在其左、右侧出现，所以我方角色不要冲前，以ディ−ヴァ为中心进行防卫战比较妥当。BOSS Trigger条件中的ガッツ星人虽然一开始只有8个，但在敌方每个回合开始时会在原地刷新个体，所以只需守着其刷新的位置逐个击破即可。

EX关卡

奋起なる一击

可出击人数	7
胜利条件	ノ−ベン・ノヴァ到达目标地点；Mission Break后经过8回合

ドガ・ドロン追击战

アクシズショック

可出击人数	9
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ或νガンダム被击破

Mission Trigger条件	6回合内用νガンダム击破サザビ－
Secret Shock条件	5回合内用νガンダム击破サザビ－
BOSS Trigger条件	νガンダム和サザビ－交战
神秘敌人	クロノス、ゼダスM

关卡相关的英雄任务
心の光

关卡要点

关卡杂兵HP量都有10000以上，但关卡出击人数比以往多，所以不用太担心战力不足的问题。若不追求触发BOSS Break，则可以把主力留在初始位置，等触发Mission Break后，ドガ・ドロン会自动转移到我方初始位置稍上一点的位置，若达成了Secret Shock，那么神秘敌人也会出现在该位置，此时主力部队直接一波推过去即可快速过关。若要触发BOSS Break，则推荐全部队往下推进，ドガ・ドロン最后会出现在地图最下方。

暗黒のウルトラ战士

可出击人数	5
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ、ウルトラマン、ウルトラセブン或ウルトラマンゼロ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
Secret Shock条件	4回合内击破ウルトラマンベリアル
BOSS Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
神秘敌人	ゴ－ストリバ－ス

关卡相关的英雄任务
ウルトラ银河传说

关卡要点

关卡中会出现过去击败过的怪兽，但能力有所提升。每次Break后，地图中间都会新增几只过去击败过的怪兽，要注意其中有几只怪兽具有让エネルギ－伤害减少的特性。BOSS Break后出现的ベリュドラ具有让所有伤害减少40%的特性，加上本身的属性会比较难以达成挑战“ウルトラ银河传说”，推荐后期将ウルトラマンゼロ强化后再来挑战。



迫る！ショッカ－军团

可出击人数	11
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ或假面ライダ－1号被击破
Mission Trigger条件	将ショッカ－的4名干部击破后再击破ショッカ－首领
Secret Shock条件	在同一回合中达成Mission Trigger的条件
BOSS Trigger条件	4回合内击破キングダ－ク
神秘敌人	シャド－ム－ン

关卡相关的英雄任务
影の王子

关卡要点

关卡出击人数非常多，而且敌方补给的杂兵数量不算多。BOSS Trigger条件的キングダ－ク出现在ショッカ－首领稍上一点的位置，建议Mission Break前将部队移到地图上方，便于4回合内完成BOSS Break。

ムサボルデス最终战

ムサボルデスの世界

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	ノ－ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ノ－ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
BOSS Trigger条件	5回合内ノ－ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
神秘敌人	ドガ・リダ－ナ

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点

关卡的杂兵多而且血量很足，还有一个能跑全地图而且无法对其造成伤害的ドガ・リダ－ナ干扰。每次Break后ドガ・ドロン都会往地图右方移动一段距离，同时出现一群杂兵挡在我方和ドガ・ドロン之间，如果达成了Secret Shock，更会出现2个ドガ・リダ－ナ加入战斗，让场面更加混乱，建议不要触发Secret Shock。

辉きを信じて

可出击人数	14
胜利条件	击破ムサボルデス・ベビ－（ドガ・ラ－ティアン）
败北条件	ノ－ベン・ノヴァ、（ノ－ベン・プリスティア）被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	5回合内击破ムサボ－ル5个以上

Secret Shock条件	4回合内击破ムサボ–ル5个以上
BOSS Trigger条件	4回合内击破ムサボ–ル4个以上
神秘敌人	ドガ・ドロン

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡中敌人的血量普遍很高，但只会出现ムサボ–ル，要注意ムサボ–ル是会自爆的，被炸中会受到10000点HP的大伤害，ムサボ–ル破坏后会出现几个杂兵级的原创敌人，Break次数越多，出现的敌人也会越强。击破ムサボルデス・ベビ–后会触发剧情，ノ–ベン・プリスティア被控制，ドガ・ラ–ティアン出现，胜败条件变更。ドガ・ラ–ティアン不仅HP高达99999，还有减伤、每回合回复HP、能力下降无效的特性，更能够进行全图移动，如果不打算将敌人全清，可以抱团等其自投罗网。

挑战关卡

出击の二人

可出击人数	2
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破10个敌人
Secret Shock条件	3回合内击破10个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内击破15个敌人
神秘敌人	シビトゾイガ–

关卡相关的英雄任务
神の路线、クロスボ–ン・バンガ–ドの精锐、胜利の旗印

关卡要点
关卡敌人就是序章关卡的杂兵和BOSS，由于序章关卡是不能重复挑战的，所以与序章关卡BOSS相关的挑战可以用该关卡完成。



立ち塞がる舰

可出击人数	6
胜利条件	ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	7回合内ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	6回合内ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	9回合内ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
神秘敌人	ス–パ–グランドキング（SD）

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡的胜利和Break要求都是让ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点，而途中当我方单位进入部分区域时，会出现敌方的埋伏，虽说是埋伏，但都不强力，但若想完全清理地图内的敌人，就要让我方单位到地图的各个角落跑一趟让伏兵现身了。

苏る复誓心

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破シャンブロ
Secret Shock条件	3回合内击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	同一回合中击破所有具有NEVER特性的敌人
神秘敌人	ジェミニ・ゾディア–ツ

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
本关比较有趣的地方就是初始的出击位置，我方有两人在地图最下方出击，会与战舰隔着一群敌人，建议将实力较强的机体出击到下方，再对敌方上下夹击。

迫り来る暴君

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ被击破、敌方单位进入红色防卫区域
Mission Trigger条件	4回合内击破10只怪兽
Secret Shock条件	3回合内击破10只怪兽
BOSS Trigger条件	6回合内击破アヘッドサキガケ
神秘敌人	メカゴモラ、タイラント（SDU）

关卡相关的英雄任务
绝望を希望に…

关卡要点
关卡性质是防卫战，虽然开始时敌人只位于左侧，但Break后在防卫区域的上、下、右侧都会出现敌人，所以大部队最好不要离开防卫区域太远，免得Break后赶路消耗回合，也可以直接把战舰和我方单位移至防卫区域内占位置。另外，开始时的怪兽类敌人击破后都会出现第二阶段。

狙われたノ−ベン・ノヴァ

可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破4个白い魔法使い
Secret Shock条件	4回合内击破4个白い魔法使い
BOSS Trigger条件	同一回合中击破8个敌人
神秘敌人	ガッツ星人

关卡相关的英雄任务
奏でられる音色、明日のエ−スは君だ!

关卡要点
关卡中我方战舰会被困在中间的区域中，但我方单位可以自由从外部进入该区域，所以不用担心回舰补给的问题。首发位置都位于战舰被困区域之外，战舰四个方向都有白い魔法使い和8名杂兵，虽说是杂兵，但血量非常厚，再加上白い魔法使い自带的全伤害减伤的特性，要迅速击破达成Mission Trigger条件比较困难，建议充分强化过角色后再来挑战。触发Mission Break后会出现挑战“明日のエ−スは君だ！”需要的エ−スキラ−，不过同时出现的还有与其外表完全一样的メビウスキラ−，切记要看清楚名字后再发动攻击。要达成挑战“奏でられる音色”除非用移动力增加和再次行动的技能不断地配合，否则无法同时达成Mission Break的要求。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现敌方增援，最后一次增援会出现自爆型敌人。

ショッカ−袭击



可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ或所有大楼（ビル）被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破13个敌人
Secret Shock条件	2回合内击破13个敌人
BOSS Trigger条件	4回合内击破所有ショッカ−战斗员
神秘敌人	假面ライダ−メイジ

关卡相关的英雄任务
心の光

关卡要点
败北条件中要求保护大楼不被击破，但由于要全破才会判败北，所以可以围绕着其中一个房子来进行防卫战。关卡中杂兵的血量都很厚，推荐将角色充分强化后再来挑战。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现地方增援，挑战“心の光”中要求的サザビ−会在BOSS Break后在地图左侧出现。

エクソダスを追え

可出击人数	14
胜利条件	击破エクソダス
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ被击破或エクソダス到达目标地点
Mission Trigger条件	5回合内击破エクソダス
Secret Shock条件	4回合内击破エクソダス
BOSS Trigger条件	6回合内击破1架エクソダス
神秘敌人	α・アジ−ル

关卡相关的英雄任务
変わらめ願い

关卡要点
关卡中出现了HP接近70000的巨型敌人，还有不少每回合开始自动全回复状态的インペライザ−，要与它们纠缠起来会消耗不少时间，所以把火力集中在エクソダス上为妙。エクソダス只会向前移动2格或左右横移1格，所以在不挡路的状况下要在其到达目标地点前击破就必定会触发Break，Mission Break后会有2架エクソダス分别出现在我方初始位置的左下方和右下方，中间只隔了少许敌人，建议追击第一架エクソダス时大部队别冲太前。若打算全灭敌人，可以让一个我方单位到エクソダス前方阻碍其前行，其他人集中火力击破敌人。由于エクソダス其低下的移动力和庞大的体积，想阻挡几个回合都不是问题。

感染！ムサウィルス

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウィルス
败北条件	ノ−ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破4个ムサウィルス
Secret Shock条件	3回合内击破4个ムサウィルス
BOSS Trigger条件	3回合内击破1个ムサウィルス
神秘敌人	ドガ・ドニアン（アザ−ル体）

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
在关卡中，战舰的行动范围不能超过黄色格子且我方单位不能进入红色格子内，所以建议以战舰为中心打防卫战。ムサウィルス具有每回合回复20%HP的特性，而且还会进行反击，每个ムサウィルス被击破后都会出现不同的大型敌人，HP比起ムサウィルス来要少得多。另外，两次Break后，地图左右两侧都会出现巨型敌人。

潜む胁威

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウイルス
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	8回合内击破2个ムサウイルス
Secret Shock条件	7回合内击破2个ムサウイルス
BOSS Trigger条件	5回合内通过战斗击破2个ムサボ-ル
神秘敌人	ドガ・ドニアン（カツツグ体）

关卡相关的英雄任务

希望を力に変えて、オリジナル太阳炉、究极の魔宝石、影の王子、时を越えたメダル、変わらめ愿い、宇宙警备队队长、心の光

关卡要点

关卡中敌人分布在地图左右两侧的房间内，出现的全都是过去击败的BOSS级敌人，是完成各种与BOSS相关挑战的好机会。每个房间的BOSS被打败后会刷新另一个BOSS，击破3次后ムサウイルス才会出现，不过击破ムサウイルス后不会再出现新的敌人。Mission Break后，被击破的ムサウイルス的初始位置会出现ムサボ-ル，在那之后被击破的ムサウイルス的初始位置将不再出现ムサボ-ル，所以要达成BOSS Trigger的条件，千万不要让我方单位贴着ムサボ-ル结束回合，否则ムサボ-ル一旦自爆就前功尽弃了。

ヒ-ロ-总突击

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・セオ
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	6回合内击破4个ムサウイルス
Secret Shock条件	5回合内击破4个ムサウイルス
BOSS Trigger条件	8回合内击破4个ムサウイルス
神秘敌人	ドガ・ラ-ティアン

关卡相关的英雄任务

ウルトラの星 光る时、クロスボ-ン・バンガ-ドの精锐、胜利の旗印、神の路线、流・星・仲・间、オリジナル太阳炉、変わらめ愿い、明日のエ-スは君だ！、假面ライダ-の指轮、ウルトラマンの心、宇宙警备队队长、希望を力に変えて

关卡要点

地图的上、下、左、右侧房间中分别会出现奥特曼、原创、假面骑士、高达系列的敌人，这些敌人的血量虽然不算多，但移动距离都很远。击破后房间会刷新系列的其他角色，把任一系列的敌人全部击破后会出现ドガ・セオ，将其击破即可过关。ドガ・セオ可以在全图内任意移动，而且自带全攻击减伤、能力下降状态无效的特性，Secret Shock出现的ドガ・ラ-ティアン比ドガ・セオ还多一个每回合回复HP的特性，相对来说难度更高些。由于关卡会出现大量过去击败的敌人，所以大部分英雄任务在本关内都可以达成。

奖杯列表

奖杯总数	49	白金	1	金杯	2	银杯	12	铜杯	34

类别	名称	获得方式
白金	ス-パ-ヒ-ロ-ジェネレ-ション	取得其他奖杯
铜杯	ノ-ベン・ノヴァへようこそ	完成关卡“畏怖なる力”
铜杯	きみの未来	完成关卡“星の降る町”、“暗の力”、“战栗！暗の支配者”
铜杯	青・春・银・河	完成关卡“友・情・炸・裂”、“未来と欲望とライダ-”、“サジタリウスの矢”
铜杯	宇宙と地球と	完成关卡“ユニコ-ンの日”、“重力の井户の底で”、“箱の行く先”
铜杯	心からの言叶	完成关卡“ウルトラの誓い”、“青色のウルトラマン”、“皇帝の降临”
铜杯	终わらない物语	完成关卡“指轮の魔法使い”、“古の魔法使い”、“贤者の石”
铜杯	再生	完成关卡“ダブルオ-の声”、“メメントモリ攻略战”、“未来のために”
铜杯	传说の战士たち	完成关卡“アクシズショック”、“暗黑のウルトラ战士”、“迫る！ショッカ-军团”
铜杯	囚われの姫君	完成关卡“奋起なる一击”
铜杯	绝望	完成关卡“狙われたコロニ-”
铜杯	救出	完成关卡“ムサボルデスの世界”
银杯	决着	完成关卡“辉きを信じて”
银杯	トリガ-エキスパ-ト	完成所有主线剧情关卡
金杯	トリガ-マスタ-	完成所有地狱模式关卡
铜杯	ヒ-ロ-キラ-	触发一次“终极王牌”
铜杯	お仕事、お仕事！	假面ライダ-バ-ス加入队伍
铜杯	俺に质问をするな！	假面ライダ-アクセル加入队伍
铜杯	メテオ、レデイ？	假面ライダ-メテオ加入队伍
铜杯	ウルトラマンが归ってきた！	ウルトラマンジャック加入队伍
铜杯	ウルトラ兄弟No.1	ゾフィ-加入队伍
铜杯	立て！击て！斩れ！	ウルトラマンエ-ス加入队伍
铜杯	早く大きくなりた～い！	ウルトラマンタロウ加入队伍
铜杯	母の奇迹	ウルトラマンヒカリ加入队伍
铜杯	决意の炮火	ジャスティスガンダム加入队伍
铜杯	自分なりの战い方	ガンダムAGE-2 ダ-クハウンド加入队伍
银杯	ス-パ-ヒ-ロ-总出击	让所有隐藏角色加入队伍
铜杯	挑战者	完成一个挑战关卡
银杯	ウイルス驱除完了！	击破ドガ・セオ和所有ムサウイルス
银杯	バ-チャル空间の霸者	完成所有全难度挑战关卡

类别	名称	获得方式
铜杯	クエスト入门者	完成一项英雄任务
铜杯	クエスト求道者	完成30项英雄任务
银杯	クエストを极めし者	完成所有英雄任务
铜杯	击坠王	总计击破500个敌人
银杯	奇迹の击坠王	总计击破1500个敌人
金杯	天下无双の击坠王	总计击破3000个敌人
铜杯	アーカイブドキュメント	在“ギャラリー”菜单中查阅角色资料
银杯	地球の本棚	完成所有角色图鉴
银杯	素晴らしいッ!	总计获得1000000 CP点数
银杯	リミットブレイク!	一次攻击伤害达到40000以上
铜杯	2万年早いぜ!	敌人造成一次伤害在200以下

类别	名称	获得方式
铜杯	侵略者を击て	一次战斗中击破敌人4个以上
铜杯	ピンチはチャンス!	轮到我方回合时我方有角色的HP在300以下
铜杯	ウェイクアップ!	强化一次角色
铜杯	こいつは强力すぎる…!	任一必杀技等级达到S
铜杯	可能性の兽	任一技能等级达到S
银杯	レベルMAX	有角色到达50级
铜杯	コレクターへの道	入手一个道具
银杯	パーフェクトコレクター	入手所有道具

玩后感

游戏虽然由《SD高达G世纪》的制作组制作，但相比起《G世纪》感觉相差甚远，没有了开发系统后反而有点《超级机器人大战》的感觉，但又缺少两个系列都有的“援护”系统。在不能秒杀的前提下，至少要二人合作才能够击破一个敌人，经验也只被击破敌人的角色享有，这样2换1的打法严重拖慢攻略进度。Step系统规定每个单位一回合最多只能行动3次，而且使用复数锁定还会减少两次行动次数，这样的设定导致后期完成一个关卡需要大量的时间。另外声音方面貌似大部分都只是将原作中的声音提取出来，导致角色说话的音量非常小，甚至听不清楚，只有高达系列的音量很清晰。游戏能赞的地方也只有剧情、能更换BGM和必杀技动作的还原度这几点了，不过只要稍有一点点华丽度的必杀技都会带有掉帧现象这点令人无法直视。





攻略透解 Guide Through

拥有"手游大厂"这一颇具挖苦意义的外号的SE，这次名副其实地为我们献上了一款跨手机平台的PSV游戏，实际想想，PSV今后的作品有很大可能性继续照着该趋势发展。本作虽然流程路线相当简单，但BOSS战难度不低，后期如果玩家没有集中培养等级和Gene，甚至可能会遭遇敌我实力断档的尴尬窘境。该攻略对系统和主线予以详细说明，而就在下一页，攻克高难度BOSS的刷硬币大法就会震撼公布了。

光盘视频收录 POCKET HAI

PSV	角色扮演	RPG
混沌之戒Ⅲ		
ケイオスリングスⅢ		
Square Enix	日版	2014年10月16日
1人	5184日元	对应PSV TV

系统篇

基础操作



键位	功能
方向键 / 左摇杆	角色移动
右摇杆	迷宫中调整视角
×	取消
○	确定 / 对话 / 调查
△	打开菜单
L	重置视角
R	切换辅助道具，迷宫中专用

菜单



キャップ

名称	功能
アイテム	查看所有道具，装备品也包含在内。
装备	更换装备。每人有武器、衣服和首饰三件套。每件装备均有重量，越重的装备会令角色敏捷度越低。
ジ－ンチエンジ	为角色更换Gene。
ギフト合成	利用收集到的特殊素材合成Gene。
クエスト一览	查看任务，但无法领取。
ステ－タス	查看队伍状态。
オプション	更换游戏的部分基础设置，查看说明书等。

キャップ

显示玩家包括游戏时间在内的一些数据统计，右侧菜单从上到下功能如下。

名称	功能
シナリオモ－ドへ	切换至故事模式
バトルモ－ドへ	切换至斗技场模式
プレゼント受け取り	领取礼物
ジ－ン图鉴	查看获得过的Gene

无论玩家当前处于故事模式或斗技场模式，都可以通过マイペ－ジ里的选项自由切换。该功能对于游玩故事模式的玩家有一个非常便利的作用，就是在MP严重消耗时切换到斗技场模式，消耗1盎司硬币回满所有MP，再切换回故事模式，确保迷宫中的续航能力。"プレゼント受け取り"主要用于领取每天的登录奖励，每天登录必定可获得5个盎司硬币，此外还会有一些道具奖励。盎司硬币是游戏中最为重要的一般等价物，完成一些支线任务也可获得奖励。

TIPS 破坏游戏平衡的盎司硬币复制大法



盎司硬币可用来抽奖，解锁各迷宫和斗技场各月份的道具贴纸（アイテムシ－ト）；也可以购买强力的装备（数据比故事模式正常流程中获得的好很多），但每天5个的量显然无法满足玩家膨胀的购物欲，支线任务每次奖励的区区1枚同样杯水车薪。其实玩家可以用修改系统时间的方法来快速刷盎司硬币，具体步骤为：

1. 先领取今天的登录奖励。
2. 按PS键退回PSV主界面（不要关掉游戏），进入系统设置，将系统时间往后拨一天，如今天是12月1日就改成12月2日，依此类推。
3. 返回游戏，打开マイペ－ジ菜单，会发现每天登录奖励已经刷新了。如此反复刷取，不用多长时间可立即变身土豪，解禁所有道具贴纸和购买豪华装备。

使用该秘技需注意以下几点：

1.《混沌之戒Ⅲ》本身定位是一款长期游玩、每天投入少量时间的跨手机游戏，大量复制盎司硬币会透支游戏耐玩度。但平心而论，想如同单机游戏一样快速攻略整个流程、击破最终BOSS，不透支耐玩度几乎无法做到。
2. 已经领取过登录奖励的日期无法领取第二次。当PSV处于无线网络的环境下，每天自动跳转时期的时候系统时间会再度重置为国际正常时间。比如今天原本是2014年12月1日，但玩家因为大量复制硬币导致系统时间被手动调节为2015年3月1日，那么当系统时间走到午夜0点时，会自动连接网络并擅自退回到2014年12月2日。但由于12月2日~2015年2月28日的登录奖励已经全部领过，那么如果想继续复制硬币，需要把系统时间再次拨到2015年3月2日，才能继续领取奖励。
3. 每日登录奖励必须即时领取，无法累积，因此直接把系统时间往后拨快10天，也只能领取一天的登录奖励。
4. 该方法目前确认可使用的版本为1.00，不排除今后被新补丁修正的可能性，且用且珍惜。

Sショップ

S商店，可消耗盎司硬币和GP购买特殊道具。S商店有3个购买图标，功能如下。

图标	功能
LUCKY BOX	抽取道具贴纸。可指定未曾COMPLETE的迷宫或月份贴纸，固定抽到完成为止。每个道具贴纸填满后均可解禁一个R级或SR级Gene。
SPECIAL ITEM	购买特殊道具和装备。这里装备的售价从20~50盎司硬币不等，随着故事模式流程的推进，贩售的装备质量会越来越好。
VIP MEMBERSHIP	消费30盎司硬币购买10天VIP会员，会员期间战斗取得的经验值为1.5倍。注意如果为了复制盎司硬币而调整了系统时间，VIP会员的时效也会同步缩短。

セ－ブ

存档。

らくらく移动

快捷移动，仅限迷宫外的时候使用。点击后可选择前往要去的地方，红色标记“NEXT”的是推进剧情的目标。



迷宫探索

橙色指向标

既可以说“贴心”又可以批之“无脑”的目的地指向系统，在所有的主线和支线任务中，系统会自动在地图上用橙色标记提示玩家下一步应该去哪里，只需按部就班走便能以最短路线达成任务。



遇敌

当习得エンカウンタ－的场地技能后，可在迷宫中按△键打开菜单，点击屏幕上方中央的紫色图标，切换其ON/OFF状态。调成OFF时将不会触发剧情战和BOSS战以外的任何杂兵战。

粉色水晶ジェム

迷宫中的地面上零星散布着一些粉色水晶，每收集 100 个可自动形成一个金色水晶（コンティニュ－ジエム）。在战斗中全员阵亡时，系统会提示玩家是否使用该金色水晶复活，令 BOSS 的挑战难度大幅下降。本作的最终 BOSS 战相当棘手，建议玩家在流程中多注意收集ジエム，以备不时之需。

辅助道具

流程中可取得炸弹（バクダン）和探测器（ディテクタ－）两种辅助道具，在迷宫中点击屏幕右下角的功能图标即可使用。炸弹可破坏迷宫里的部分障碍物，如珊瑚礁、碎裂的墙壁、木箱、陶罐等。炸弹还可以用来爆破石台上的水晶体机关，打开通路。探测器有如下两项作用：1. 发现迷宫中的隐藏道路并自动铺设；2. 帮助锁定迷宫当前区域内的宝箱位置，宝箱所在地会被一圈蓝色光晕包围。



宝箱

迷宫中最常见的奖励是普通宝箱和金钥匙宝箱，普通宝箱可直接打开，金钥匙宝箱则需要特殊道具“金の匙”即金钥匙，才能开启。金钥匙可消费两枚盎司硬币（オンスコイン）即时购买，也会作为某些任务的报酬。

部分宝箱位于迷宫中的高地上，通常情况无法上去，但每次传送进迷宫时会有一定几率触发 ERROR 提示，这时会直接出现在有宝箱的高地上。不过高地上的宝箱里也并非什么稀有道具，不必纠结。

迷宫等级

随着流程的推进，迷宫的可选难度会逐次递增。当玩家感觉低难度的迷宫提供的经验值已无法满足自己的 Gene 育成，或打起来索然无味时，可在进入迷宫前选择更高难度以增加挑战性。



特殊怪物たまゴン

除了各迷宫出现的固定怪物外，有时会遇到外形可爱的蛋壳型怪物たまゴン。无论敌我双方的等级差距多大，任何攻击对这种怪物只能造成 1 点伤害，但多 HIT 的リアリ－能有效击破它们。这种怪物的经验值非常高，尤其是三只同时出现时会附带 3 倍经验加成。



在迷宫中踩地雷式遇敌，每个角色均有 HP 和 MP 两项基础数值，HP 降到 0 时该角色宣告死亡，全员降到 0 则会 GAME OVER。每场战斗结束后，我方死亡队员会立即复活，且全员 HP 回满，但 MP 不会像 HP 一样瞬间回满，而是每分钟回复 1 点，几乎可以忽略。MP 用来使用 Gene 携带的技能，相当于魔法。

行动顺序

敌我双方每名角色都有敏捷度设定（素早さ），按敏捷度高低依次行动。

破防攻击

用针对敌人弱点的魔法攻击，或打出暴击(CRITICAL)，能令敌人的行动顺序向后推移，并处于破防状态。在敌人破防状态下，我方其他角色对同一敌人追打可形成连击，连击数越高，攻击造成的伤害越大。破防以后，同伴能在普通攻击后追加决之技，造成巨大伤害。

连携

当队伍中 2 ~ 3 人对同一敌人使用同一种魔法，有一定概率发生连携。连携发生后，由行动顺序最高的角色起手放出合体魔法。

属性

我方 Gene 和敌方怪物均会属于火、冰、地、雷、光、暗、无这 7 种属性之一，火冰 / 地雷 / 光暗的两两组合互为反属性，反属性的魔法能造成更大伤害，同属性能令伤害削减，无属性不受其他 6 种属性影响。每当角色使用某种属性的魔法后，自身属性也会随之变化。



状态异常

战斗中会发生一些有利或不利于我方的异常状态，异常状态可随着回合数的推进而自行恢复，或利用道具恢复。战斗结束后异常状态也会完全恢复。异常状态包括如下几种。

毒：每回合受到 10% 最大 HP 的伤害，对一些血厚的 BOSS 使用毒魔法也能加速击破。

スキル封じ：无法使用技能。

暗暗：物理系攻击和技能的命中率减半。

スタン：倒下，强制取消本回合的行动指令。

フルーツ化：角色变成水果，无法使用防御指令，也无法在战斗中切换 Gene。此外，在执行普通攻击或使用魔法时，有一定几率会平白取消行动。

ブタバク化：变成宠物猪的模样，不听玩家指令，每回合自行执行普通攻击。

灼热：熔岩地形上自动发生，每回合受到 10% 最大 HP 的伤害。

极寒：风雪地形上，且角色的防具外形较为单薄时发生，敏捷度下降。

优劣槽

战斗时屏幕左上角有圆形的优劣槽，用示意敌我双方的战况优劣。战斗开始时显示“Even”，攻击对方可令优劣槽更趋向自己，优势方可获得一定的攻击力加成。扭转优劣槽的方法不仅是造成的伤害量，也依存于打击 HIT 数，如高 HIT 数的阿修罗散华或リアリ－的普通攻击，都能迅速让优劣槽趋向我方。

当优劣槽处于 MAX 状态，如果触发了破防以后的决之技，决之技会自动升级为 CA(巅峰技)，CA 伴随华丽的特效，威力也更大。在游戏后期，全员均可通过特定任务习得新 CA。



Gene

角色可装备的英灵卡片，类似"《Persona》系列"里的Persona，在战斗中可使用装备Gene的技能与魔法。Gene的获得方法有ギフト合成（迷宫或开启道具贴纸时可获得的宝石）、道具贴纸直接获得和Gene之间合成这三种，按照稀有度顺序由低到高依次为N、R和SR。N级Gene的等级上限为30，R级为60，SR级为100。

Gene等级越高，对角色的各项数据加成越大，在游戏的后期，玩家几乎必须使用SR级Gene才足以与强大的BOSS抗衡。然后利用ギフト合成和道具贴纸可直接获得的Gene非常有限，量产SR级Gene的最好方法是Gene自身合成。需要注意，在一般情况下，Gene无论怎么合成都不可能增加稀有度，即两个N级Gene怎么合都是N级，而两个R级Gene怎么合都是R级，惟一可实现稀有度升级的合成情况只有一种——两个满级Gene合成。两个30级的N级Gene可合出R级Gene，同理两个60级的R级Gene可合出SR级Gene。



流程攻略

第一章

初期先设置主人公名字，名字在流程中无法变更。

ジャタ-ユ级要塞舰

操作ヨハネ，按照橙色指向标所在方向前进即可。顺着道路到达机关室，中途会触发一场固定战斗，学习最基本的战斗方法，选择指令攻击敌人。

继续前进再次触发战斗，学习使用Gene，即普通意义上的魔法攻击。到达机关室后与鬼蜘蛛（オニグモ）发生BOSS战，HP在2000左右，使用魔法可顺利将其打倒。



放牧地区シエラ岛

操作角色正式变回主人公，先从梯子上爬下来，往前走进入前方的地图，靠近左手边的悬崖发生剧情。调查チュウイ并救下它，爬上梯子后发生剧情。

第二天，从家中出来往下走，前往有墓碑的地方，触发剧情。次日，再度前往有墓碑的地方触发剧情，之后乘上列车前往ニュ－パレオ。

ニュ·パレオ

到2楼与パティ对话，获得"ブラックジャケット"，再次对话得知要前往"モダンコロシアム"。

出门后移动至"スカイフロント"，调查圆形广场中央悬浮的蓝色透明立方体，查看第二卫星的全景图。

随后进入后方的斗技场，与柜台粉色头发的女性对话，参加探索者考试。由于考官迟到，先和柜台左侧绿头发的男性だいすけ对话，进入场地中央正式交战。对方攻击力

比我方高很多，但每次伤害上限不超过 34，一旦 HP 低于这个量就使用道具ショコラ，可回复 100HP。战斗结束后だいすけ和リアリ－加入队伍。

走出斗技场后可点击屏幕左上角的“らくらく移动”按钮前往宇宙港，获得小型通信机和金の键。

珊瑚に爱された水没都市

第一个地图有三个宝箱，前两个金色的需要消耗“金の键”，获得任务要求的道具“BG：星の落しもの”和“BG：スタ－フル－ツ”，第三个宝箱中是“ショコラ”。进入第二个区域触发 BOSS 战，面对拟态房屋的寄居蟹**イッケンヤドカリ**，普通攻击对其造成的伤害极其微弱，建议使用だいすけ的魔法“**クリメイト**”。



打倒寄居蟹后获得任务要求的第三个道具“G：生命の树”，打开菜单选择“ギフト合成”，可消耗 3 个ギフト合成 Gene。目前可合成的有ビスマルク、ミカエル和ノブナガ，性能都差不多，随便选择一个即可。有选择困难症的话可以看脸，或者选择属性与令两名同伴不重合的ノブナガ。

合成完毕后リアリ－被章鱼怪掳走，返回前一个地图与之交战。先让だいすけ用火魔法击破触腕【右】，解放出リアリ－，之后对タコトパス造成一定伤害即可结束战斗。之后自动返回宇宙港，获得“ライセンスカ－ド【I】”。



自家

吃饭剧情，决定由主人公当队长后手动输入小队名字。之后与パティ对话获得“エクスプロ－ラ－の心得”、“パティのベ－コンサンド”，斗技场的バトルモ－ド解禁。前往宇宙港的柜台可开启任务系统，在此之前不妨去第十四地区更新一下装备。



当前可领取的主线任务是“ラ－メン屋台のヤエ”，领取任务后前往“珊瑚に爱された水没都市”，穿过两个区域后可在梯子上遇到三只青蛙，弱点属性是冰，完成该任务后第十四区的拉面店开张。

主线任务“タコトパスのお宝”

前往“珊瑚に爱された海底都市”，顺着道路走到最深处，可以先买两个金の键打开宝箱，获得“G：スタ－パ－ル”和“力の欲求”。章鱼 BOSS **タコトパス**由三部分组成，只要有火系魔法 1 ~ 2 回合就能秒杀，无需先打触手。



胜利后调查炸弹获得“バクダン”，之后可以在一些障碍物处（比如挡住宝箱的珊瑚礁）点击屏幕右下方的炸弹图标，破坏障碍。与章鱼对话可获得“タコトパスの泪”。用炸弹破坏章鱼身后的珊瑚礁，进入下一个场景并发现遗迹，之后自动返回宇宙港，并发生吃饭剧情。

第二天起床后与パティ对话获得“パティのベ－コンサンド”，然后前往だいすけ的家。

だいすけの家

触发完与だいすけ卧病在床的母亲的剧情。

マリアイブの庭园

主人公在梦境中到达此处，这里可对Gene进行合成和寄存，但需要玩家拥有5个以上（不包括5）的Gene时方能合成。往屏幕外的方向走出庭园可继续推进剧情。



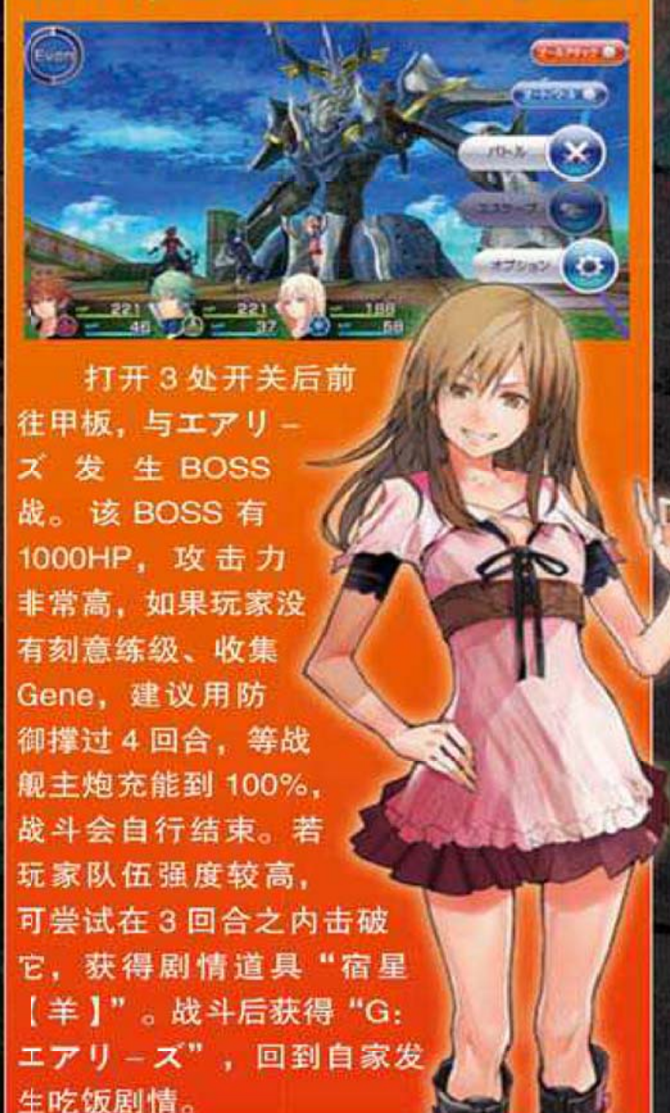
主线任务"前时代に葬られし禁忌"

前往"花吹雪く战舰遗迹"，往前走一点遇到グラッチェ和プリカ触发剧情，之后骑乘机器鸟ラプトル一直往遗迹深处走。



第一个区域宝箱暂时无法取得。第二个区域宝箱"30ML"、"旧式ストレリチア"。第三个区域宝箱"セル【雷】"、"ショコラ"第四个区域的第一个宝箱暂时无法取得，第二个宝箱"サ－モグラフィ－"、第三个宝箱需要金钥匙打开获得Gene"ホクサイ"。进入第五区域前强制不许骑乘机械鸟，可获得宝箱"130ML"。

深处再次遭遇グラッチェ和プリカ，触发BOSS战。二者的HP不高，プリカ会回复魔法，最好优先击破，战斗结束从宝箱里获得"冬虫夏草"。之后面临太空兵器エアリ－ズ降落，需要在战舰内打开三处开关，以启动大炮，按照橙色指向标指示方向走即可。期间可收集一下散落的宝箱，包括"ショコラ"、"20ML"、"粘着ネット"、"巨大ひまわりの花びら"和"30ML"。在按开关的过程中会有5分钟、3分钟、1分钟的倒计时，这只是剧情需要，可不必理会。



打开3处开关后前往甲板，与エアリ－ズ发生BOSS战。该BOSS有1000HP，攻击力非常高，如果玩家没有刻意练级、收集Gene，建议用防御撑过4回合，等战舰主炮充能到100%，战斗会自行结束。若玩家队伍强度较高，可尝试在3回合之内击破它，获得剧情道具"宿星【羊】"。战斗后获得"G:エアリ－ズ"，回到自家发生吃饭剧情。



だいすけの家



前往だいすけ的家，触发剧情，完毕后去完成任意5个副任务（サブクエスト）追加新的主线任务。领取新任务前可前往“マリアイブの庭园”提升一下队伍等级。

主线任务“世界树の果实”

前往“梦の街/世界树”，这里的道具店有不错的装备，不仅提升性能，同时也降低自身重量。第一个场景上部走铁桥调查海水可获得“小瓶（手纸入り）”，第二个场景的饭庄与粗犷的红发男性エイリ－ク一同进餐后进入世界树。



世界树内部有石台上水晶体形状的开关，在开关旁设置炸弹可令场景某处的障碍物消失。地图上的长条半透明水晶是传送点，向深处行进的过程中会遇到一场剧情战，击破3个シエバの若枝团员。这里的宝箱可获得ショコラ、黑猫の人形、世界树の花粉、10ML、世界树の花粉、40ML、5ML、ショコラ、10ML、アングリ－。

之后继续前进，触发エイリ－ク与战舰对抗的剧情。在遇到シャラマン后，与ガイザ－发生BOSS战。该BOSS的弱点是雷，不过只要用地属性以外的魔法进行两人以上连携，同样也可造成非常可观的伤害。战斗胜利后获得“G：知识の树”，返回家里吃饭。

主线任务“人鱼类の鳞”



先去宇宙港，系统开放21～30级的迷宫。领取主线任务“人鱼类の鳞”后前往モダンコロシアム，与柜台小姐对话选择参加比赛。比赛内容是3连战，三批敌人分别是第一战“古代鱼Lv10、肉つばみLv10”、第二战“虹杀しLv10、羽虫Lv10×2”、第三战“イチゴンLv10、パイパインLv10、ラヴベリ－Lv10”，玩家正常到这里等级应该在20左右，用自动战斗也能轻松胜利，获得奖品“人鱼类の鳞”

主线任务“だいすけと春子”

迷宫中可获得的宝箱有50ML、100ML、200ML、ショコラ、アングリ－、ショコラ、G：スタ－サファイア、ヒッチコック，其中最后两个宝箱需要金钥匙才能打开。在顶端寻找到一朵小花即世界树花冠，把“BG：世界树の花冠”交给だいすけ后自动返回宇宙港。

做完以上两个主线任务后，前往宇宙港领取任意3个副任务并完成，可自动推进剧情，リアリ－暂时离队，去宇宙港与柜台小姐对话。

前往第十四地区，与拉面店右边的アル对话后其加入队伍。之后与第十四地区最靠近入口的占卜师对话，看还需要完成几次任务，按指示完成任务后跟宇宙港的柜台小姐对话，如果没有出“雷神のアルフレッド”任务，选择クエストシャッフル换任务，直到把该任务洗出来为止。



主线任务“雷神のアルフレッド”



领取任务后前往世界树，沿着橙色指向标的指示一直向树顶攀登。中途发生剧情学会エンカウンタ－，该功能可以控制是否遇敌，按下 START 键后选择存档左边的交叉剑刃，将其设置为 OFF，则在探索迷宫的中途不会遭遇任何杂兵。

到树顶遇到特异型寄生树，弱点为雷属性。

主线任务“それが、仲间だから”



领取任务后前往“シェバの若枝の飞行船”，进入迷宫后立即出发剧情战，对手是 3 个杂兵。击破他们后继续往里走，遇到鬼蜘蛛发生 BOSS 战，尽管它是雷属性，但雷属性依然能对其造成可观的伤害，并且在造成一定伤害后能令其短路。胜利后获得“G：大洋の胞衣”。

进入关押リアリ－父女的房间，触发剧情后再次击破 3 个杂兵，期间注意收集一下宝箱再去最后的目的地。能获得的道具有シェバの若枝の团章、ショコラ、ラベンダ－、旧式ラナンキュラス、粘着ネット、セル【雷】、アクセラレ－タ、皿【オリビエ】。

与シャマラン的 BOSS 战需要先击破 3 波杂兵，之后会回满 HP 与之作战，用冰属性魔法可对シャマラン造成可观的伤害。

マグマオ－シャン

发生飞空艇坠毁剧情后来到熔岩地形，主人公失去神智后无法关闭遇敌。该迷宫的杂兵非常强，而且战斗时每回合我方会受地形影响损失 10% 的 HP，建议一路逃跑。

到达 4 层后中途遇到熔岩沙虫（マグマワ－ム），由于地形关系必须速战速决，玩家在进入 4 层前要让队员装备的 Gene 至少有两个会冰魔法，这样能在 2 ~ 3 回合内获胜，胜利后获得“G：スタ－ダイヤモンド”。



第二章

放牧地区シエラ岛

从家里出来后向上走，遇到エルル触发剧情。隔天出门往下走，看到庭院里的猪触发吃饭剧情。前往ニュ－パレオ。

ニュ－パレオ

剧情后与家里的三位女性对话，出门时リアリ－和エルル加入队伍，注意后者不参加战斗。

前往モダンコロシアム，剧情后返回自宅，触发替エルル剪头发的剧情后出门。エルル换完衣服后打开菜单选择“マイペ－ジ”→“プレゼント受け取り”，获得 Gene“N：サロメ”。

宇宙港领取任务“エルルの试验”，在此之前可去シエラ岛的左上方调查闪光的黄花植物获得“BG：すずらん”。



主线任务"エルルの试验"

エルル变为可使用角色，记得给她装备上Gene。前往水没都市，走到第二个地图的寄居蟹面前，寄居蟹被龙抓走。走到第三个地图击破BOSS饥えたドラゴン，获得"G：生命の树"。

ニュ－パレオ

先在モダンコロシアム交任务，之后前往だいすけの家，上2F与だいすけ的母亲对话。

到宇宙港领取S～A的主线任务，如果没有的话依旧选择クエストシャッフル直到洗出来为止。



主线任务"エルルのお部屋探し"

前往水没都市，击破BOSSアクアワ－ム。该BOSS虽然外表看起来是冰属性，但实际上弱雷，不要被外表迷惑。攻击力比较高，我方队伍里至少要有一个角色负责回复。

主线任务"白髭の愿い"

前往世界树，向树顶攀登，中途会遇到白髭，需要帮它救出女儿。继续前进到世界树上层会遇到三只棕色怪物，它们都是火属性，这一战还是比较难打的，需要事先装备上高等级的Gene，不要在战斗中切换Gene，一旦被对方打出先手，劣势会滚雪球式地越来越大。

主线任务"アキナスの手稿"

前往第十四区域，进入地区左上角的神社，调查后完成任务。

主线任务"キャシ－のみた梦"

做完以上3个主线任务后再随便做一个自由任务，会解禁新的S级主线任务和新迷宫，迷宫等级31～40开放。

前往迷宫"スイ－ツラビリンス"，先往迷宫的中央走触发剧情，之后向右手的岔路口走进入下一个场景。这里有两处需要记忆的机关，根据演示时曲奇地板的凹陷来判断正确路线，详细走法如图所示。如果不小心走错了格子，可以从头再来。





靠近深处可见的怪物后准备BOSS战。如果玩家之前一直开的不遇敌，到这里等级可能会不够，可以开启遇敌来练一下级。特别是如果换了新Gene导致角色的能力加成偏低，可以在BOSS战前换上之前练到满级的Gene，当BOSS濒死时再换回新Gene吃经验。

BOSS战后返回出口，前进与キャシ－

对话。分别前往右下和左上有橙色指向标指示的门，分别获得关键道具“パパの想い”和“ママの愿い”。此外该迷宫宝箱中还可获得的道具有完熟プラム、古びたベルキュ－ズ、ジェリ－ビ－ンズ、砂ずり、ショコラ、两亲の日记③、アングリ－。

收集到上述两件关键道具后利用传送装置返回迷宫起点，进入正上方的门，靠近后发生 BOSS 战。おばけ游园地会不断变换其属性，注意及时针对。胜利后获得“G：ラ・エクレア”。

调查沙发上的骷髅获得“ブル－のリボン”，调查书柜获得“两亲の日记①”。走出房间后触发剧情，之后回家吃饭。

主线任务“冰の微笑”

虽然目前已经可以挑战キングシュタイナ－杯，但以队伍目前的实力很难取胜，建议先完成该主线任务。

前往クリスマス・タウン，攀登到雪山顶触发 BOSS 战，バルファロス的弱点是炎。战斗胜利后获得“BG：ポラリスの光”和“古びた键”。



返回前一个场景，用“古びた键”打开铁门，进入风雪区域。这里能见度很低，需要根据地上的铁轨或ジェム水晶来找路。穿过 3 个风雪区域后到达“忘れられた村”。

吃饭剧情结束后调查桌子，再度触发剧情对话。出门绕过房子进入后方的洞窟，触发 BOSS 战。ドライ 6 的等级有 100，HP 高达 9600，正常情况是打不过他的，可以故意输掉战斗。如果玩家 Gene 和装备都已收集得非常豪华，也可以尝试挑战，胜利可获得 10000ML 和道具“宿星を变えし者 骷髅①”。



キングシュタイナ－杯

前往モダン・コロシアム进行杯赛挑战，这里的敌人非常强，玩家的 N 级 Gene 即使练到满级也很难取胜，建议多收集每个道具贴纸上的ギフト和 Gene，解禁出更多的 R 级 Gene 再来打。Gene 大量解禁后别忘记去和マリアイブ对话，提升队伍的整体等级。建议再花 30 金币购买 10 天的 VIP，有了 1.5 倍经验加成能很快让 Gene 升级。

第一战

先在入口二楼与シェバ若枝对话，再到一楼グラッチエ、プリカ对话，然后与柜台小姐对话开始。对方是 3 个水属性的ヴォルヘルム兵，把防御和 HP 堆上去应该能轻松取胜，如果这一仗都打得非常辛苦，那还是去练会级，多收集些 Gene 吧。



第二战



与グラッチエ、プリカ对话完毕后上二楼与シエバ若枝对话，，然后与柜台小姐对话开始。对方是雷属性的グラッツエ和炎属性的プリカ，注意プリカ会使用ギフト反射魔法。战斗胜利后与グラッチエ对话获得“BG：セレネのヴェ－ル”。之后走出斗技场触发剧情，吃饭剧情后再返回斗技场。

第三战

先操作ヨハネ与エイリ－ク交战，只需使用ラ·エクレア一招就能轻松取胜。

主人公一行挑战ドロシ－会比较难打，她的攻击力非常高，擅长使用黑魔法，如果我方有ラ·マナ打起来会轻松许多。中途她有可能切换为地属性，事先装备一个有雷属性的 Gene 会比较好打。我方全体需要维持较高血线，两人专注回复也不为过。

战斗胜利后走出斗技场触发剧情，然后与リアリ－和エルル分别对话两次，再返回斗技场和柜台小姐对话进行最后一战。

第四战

对方是ヨハネ，开始他会不使用 Gene，随便攻击他几回合后就会被他压倒性的战斗力秒杀，剧情必败的一战。



剧情后体现者出现，リアリ－暂时离队。

S168 メインケ-ブル

剧情后向前走，消灭几波杂兵后发生与 BOSS アキシオン的三连战。

第一战

BOSS 使用炎属性的中级魔法，冰系魔法或打击系的罗刹散华能有效削减其 HP，如果 10 回合内能将其消灭可获得道具“宿星を变えし者【兽①】”和 10000ML，超过回合数则战斗自行结束。

第二战

アル加入队伍开始第二战，BOSS 的攻击方式与第一战一样，不同的是这次只有在三回合内击破才能获得“宿星を变えし者【兽②】”。第四回合时战斗自行结束。

第三战

ヨハネ加入队伍，エルル暂时离队，我方 HP 自动回满后开战。ヨハネ实力超强，仅凭他一人就可消灭 BOSS，其他两人只需负责回血。BOSS 战结束后称作电梯观看原初之地的剧情动画。

ニュ－パレオ

前往モダンコロシアム，在出口与グラッチエ、プリカ、ドロシ－对话，然后向柜台小姐领取大赛奖励。奖励包括 100 万 ML（在口袋里还没捂热就会被パティ全部没收），剧情道具プロビデンスの瞳，此外还可从下列道具中任选两种。

类型	名称
剑	G：背德のモルドレッド（ソ－ド）
防具	G：黄金の腕轮（少女装备）
饰品	G：スタ－サファイア（アクセサリ－）
战斗道具	BG：スタ－リキュ－ル（バトルアイテム）
技能	G：ラ·ヒ－リング（スキル）



主线任务“おかえり、だいすけ”

アル加入队伍，打开菜单选择“マイページ”可领取アル的Gene。

领取主线任务后前往スイ－ツラビリンス，先到中央与キャシ－对话，然后从地图左上方的门进去，在深处与绿色章鱼怪发生BOSS战。エルル和リアリ－被BOSS吞掉暂时离队，战斗成员是主人公、アル和勇敢なブタバク3个，其中勇敢なブタバク不受玩家控制。建议用炎魔法直接攻击BOSS本体，血量并不多，触手被消灭以后会再生。

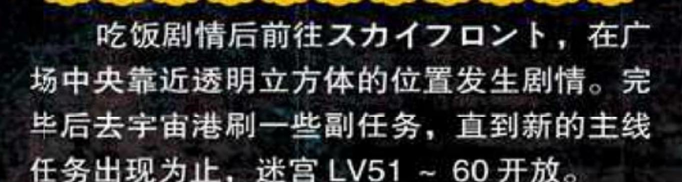


战斗胜利后だいすけ加入队伍，道具获得“ブタバクハ－ト”。与ブタバク队长对话，可从以下道具中选择一样作为答谢。

レッドバタフライ（攻击 +20、素早さ -30）
ピンクバナナの叶（防御 +20、素早さ -30）
ドリアン（对一个敌人施加最多3种异常状态）

拿完道具后任务完成，第二章结束。该迷宫中可获得的道具有旧式キャクタス、铃虫、ホワイトショコラ、旧式トラファルガ－、砂ずり、いちごのキャンディ－。

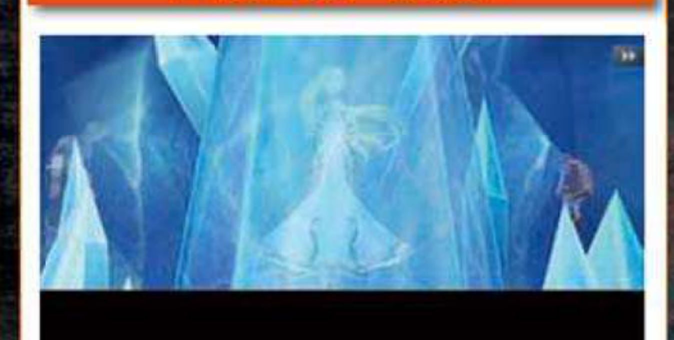




第三章

吃饭剧情后前往スカイフロント，在广场中央靠近透明立方体的位置发生剧情。完毕后去宇宙港刷一些副任务，直到新的主线任务出现为止，迷宫LV51 ~ 60开放。

主线任务“恸哭”



前往クリスマス・タウン，进入风雪区域，发现遭难的三名探索者的其中一人变成怪物，与ト－マス发生BOSS战。玩家的Gene维持在40级以上会比较安全，多段光属性魔法能尽快地解决掉它。

该迷宫可获得的道具有ショコラ、ふわふわ冰、旧式キャクタス、旧式トラファルガ－、ラベンダ－、オニオンスプレ－。返回宇宙港后获得ライセンスカ－ド【Ⅲ】，迷宫LV61 ~ 70开放，如果没有获得的话就刷几个副任务，自动触发ドロシ－的对话剧情即可。

主线任务“父の足迹”

前往“深渊の海月城”，前进一段路触发剧情，可使用ディテクタ－。对墙壁上的涂鸦使用ディテクタ－，会出现利用炸弹引爆的机关，开启机关后从右侧楼梯上到二楼，从宝箱里发现“レオンの手纸①”。

进入下一个区域，对道路右侧地面的涂鸦使用ディテクタ－架桥，从宝箱里发现“レオンの手纸②”。



绕着楼梯盘旋到顶楼，与铁巨人发生BOSS战。胜利后获得"G: マグマの胞衣"。

天花板下压剧情过后沿着道路继续往里探索，中途宝箱获得"レオンの手纸③"。十字型的区域踩机关可令地形发生旋转，调查宝箱击破宝箱怪，可获得"ミミックの中盖"。

用炸弹炸开墙上的裂缝，注意队伍的上场顺序经过重置，需要重新调整回来，在顶层可获得"レオンの手纸④"。



上到屋顶发生BOSS战，对手是エイリ－ク，初期属性为土，中途会变为炎，注意其必杀技メテオバ－ストクラッシャ－会对单体造成巨大伤害，血线尽量保持在700以上。击破BOSS获得凶誉れ、星结晶のイヤリング、レオンの手纸⑤。

该迷宫可获得的普通宝物有皇樱の花びら、ロ－ション【地】、旧式オライオン、踊るまねきねこ、海洋深层冰、ストレリチア、速さの欲求、ショコラ、秋月铃虫。

领取下一个任务前可先前往浮岛，利用ディテクタ－调查左手边的涂鸦可获得技能"花神乐"。



主线任务"蠢くもの"

前往"绝海の暴走体隔离施设"，初期不会遇敌，击破剧情战的暴走体后迷宫中会出现杂兵。

按照橙色指向标的指示走到设施深处，调查两个终端后返回，在第一个分支路口出现新的道路，沿着该道路到达另一个终端室。调查这里的3处终端，继续往新开的道路走。

过桥时遭遇BOSSオ－キッド，无属性，击破后获得"G: 绝望のトリスタン"并自动触发医疗室的剧情。等主人公恢复以后继续过桥，在研究区调查所有指示物，进入下一个房间。



触发与ドライ6的BOSS战，本战アル固定上场，其他两名队员可任意挑选。由于也是剧情上胜不了的战斗，只要撑住血线即可，将其HP削减到一半以下后自动结束战斗。

该区域获得的宝物有ショコラ、秘密のメモリ、セル【炎】、不思议な锭剂、黑い虫、守りの欲求Ⅲ、前时代の土星仪、ダスティミラ－





无人岛

第一天

在无人岛苏醒后与エルル汇合，在坡道上调查获得“色鲜やかなきのこ”，然后返回海滩选择休息。

第二天

在道路上找到“しなる木の枝”，洞窟里找到“顽丈な蜘蛛の巣”,可合成“不安な钓り竿”。

对果树使用炸弹与3个水果怪作战，胜利后获得“ミルキ－フル－ツのヘタ”。调查高台上的蛋与怪鸟战斗，胜利后获得“白银に辉く壳”。



第三天

走到海滩边使用“不安な钓り竿”，与アカメヌエ战斗，胜利获得“アカメヌエの颚须”。

第四天

退潮后沿着新出现的道路走，返回宇宙港，迷宫等级LV71 ~ 80解禁。

主线任务“动かぬ足”

沿着指示方向走，先击破铁巨人，然后在中庭调查指示物触发与“玉钢の狮子像”的BOSS战。BOSS为土属性，战胜后获得“银の玉钢”，为アル装上新的假肢。

主线任务“マグマオ・シャン”



这是一个100层迷宫，地形附带灼热效果，战斗时每回合扣减10%HP，且在该迷宫中无法用エンカウンタ－来关闭遇敌。第一次来这里并不用打100层，只需到第五层击破マグマワ－ム便可完成任务。冰系攻击不仅能对其造成较高伤害，还能令其表面熔岩凝固，降低其敏捷。战斗胜利后获得“火吹き草”。

主线任务“纳：花巡り”

需要收集四种ギフト，名称和位置分别如下。

世界树の花冠	世界树顶上的闪光位置（有需要金钥匙打开的宝箱的地方）
すずらん	放牧地区シエラ岛的左手道路尽头，调查发光的草
スノ－ドロップ	进入クリスマス・タウン后往下走，在镇子里的两栋房子间发光的草
火吹き草	上一个任务刚获得

主线任务“ひと咲きの花”

前往マグマオ－シャン，在5层和10层分别触发剧情后完成任务。

主线任务“爱してるよ、母さん”

前往クリスマス・タウン，在“地图から忘れられた村”的后面洞窟里触发BOSS战，该BOSS的弱点是光，击破后收集到合成マザ－所需要的最后一个ギフト“ブリ－ディングハ－ト”。

剧情后春子获救，获得强化过的40级Geneマザ－，然后记得去跟マリアイブ对话提升队伍等级。

マリアイブの庭园

先去宇宙港领取并完成任意副任务，分别触发地震和ヨハネ夜访两次剧情，前往庭园与マリアイブ对话。

主线任务“时代の游泳者”

前往“彷徨える播种宇宙船【アルカ】”，沿着海岸线进入设施内部，触发一场剧情战，对方是 3 个ヴォルヘルム兵。该迷宫开始的杂兵和 BOSS 强度又上了一个新台阶，建议玩家多合几个 SR 等级的 Gene 再来。

乘坐右侧的机械鸟进入终端室，调查资料。返回中央场地并走下楼梯，遇到オズ触发剧情，进行ヴォルヘルム兵的二连战。



胜利后继续前进，这里的机械鸟暂时无法骑乘，需要先往右手边走，调查终端室的所有橙色指向标，然后骑乘机械鸟到达内部深处，剧情后与ガイザ－触发 BOSS 战。它的属性为土，有一定几率令我方魔法无效。注意它的必杀技“凶时雨”有 500 左右的攻击力，需要将血线维持在 600 以上。マザ－的全体中回复基本可以确保安全。

打完之后立即面对オズ，这是必败的一场剧情战，战斗结束后有大段剧情，获得“世界树の多肉果”、“G：谋略のケイ”。

主线任务“手をとりあって”



前往“要塞战舰シャタ－ユ”，先消灭两批杂兵，注意收集需要金钥匙打开的箱子，这样能提前开启该地图的道具贴纸，收集满解禁 SR 级 Gene シコウテイ。

该迷宫中有一些地图上可见的杂兵，暴露在其视野里则会触发战斗，遇到一人带两狗的组合时建议先打中间的人，效率较高。

第一处 BOSS 是机械兵器オ－キッド Mk－Ⅱ无属性，这一战我方要具备一定的物理输出，否则被范围ミサイル封印住技能后相当被动。此外注意它有时会利用一回合蓄力，下一回合的的メガ粒子炮有 1000 以上伤害，注意提前防御。战斗胜利后获得“G：太阳のガウェイン”。



BOSS 战后需要往返战舰内部的多个区域打开第一～第三的锁定，最后按照提示返回解除第一处锁定装置的房间时，注意回复满 MP 再继续前进，因为即将迎来 BOSS 的四连战。宝箱里可获得的道具有ロ－ション【暗】、ロンズデ－ライト、古びたエジンコ－ト、シェヘラザ－ド（金钥匙）、Aヴアンブリュレ（金钥匙）、ガンマナイフ、ラベンダ－、旧式ラナンキュラス、ラピタ石の欠片、キャクタス。



第一战

敌人是ヴォルヘルム和ジェミニ，虽说是第一战，但论难度是四战中最高的。优先击破ヴォルヘルム，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一定几率不按玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意ジェミニ的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。

第二战

敌人是ヴォルヘルム和サジタリウス，仍然优先击破ヴォルヘルム。サジタリウス的威胁不如ジェミニ大，一定回合后主人公从何暴走状态恢复正常。

第三战

主人公暂时离队变为敌人，注意当他的身体前方有悬浮的白色卡片时，我方攻击才能奏效。白色卡片受到攻击后会消失一张，尽量在卡片存在期间发动合体必杀，能加快战斗进度。

第四战

对战大型体现者オ－ルドワン，操作真理体现者。这一战完全没有难度，我方实力过于强大，每回合行动两次，可以分别使用主人公和エルル的Gene指令。

战斗胜利后出现剧情动画并迎来滚动职员表，不过游戏并未结束。本章通过后获得100硬币奖励，在开始菜单选择存档继续下一章。



第四章

ニュ－パレオ

前往宇宙港刷取副任务，直到主线任务出现为止，迷宫LV91 ~ 100解禁。

主线任务“その顔はまだ見えない”



前往クリスマス・タウン，用100ML从小女孩处买到“エリ－ナの幻雪花”。与ドライ6吃饭，之后前往风雪区域营救エリ－ナ。这一战アル强制参加，并要让他给予BOSS最后一击，习得CA“咎送りは来世にて”。注意在接下来的CA习得任务中，虽然均要求制定角色给予BOSS最后一击，但不用担心其他队员抢头人而导致任务失败，因为其他角色不管怎么攻击，BOSS总会剩下1点HP，放心猛攻即可。

主线任务“问う者 应える者”

前往“绝海の暴走体隔离施设”，在桥上击破エアリ－ズ试作三号机，同样剧情安排让エルル打出最后一击，习得CA“ラスト・プラネティア”。该BOSS的HP较多，队伍里最好有两个以上的ラ・マナ。

主线任务“私の心　あなたの心”

前往“漂流幽灵飞行船”，中途可见的大机械蜘蛛可以逃跑，不强制战斗。进入深处

的门以后击破变异体以及シャマラン，リアリ－强制上场并给予最后一击，习得CA“リトル・マ－メイド”。

主线任务“拳と拳”

前往“要塞战舰ジャタ－ユ”，这里的路略微有点绕，按照橙色指向标指示来到有需要金钥匙打开的宝箱处，在下一个区域即可遇到プリカ，与她的机械鸟发生BOSS战。胜利后再与グラッチェ和プリカ交战，だいすけ强制上场，需要让他完成最后一击。这一战由于有两名敌人，需要将其中一个打到1HP，然后再让だいすけ消灭另一个才能获胜，切记不要无脑盯着一个人输出，这样是永远打不死的。获胜后だいすけ习得CA“星砕き”。



主线任务“パティの诞生日”

前往“クリスマス・タウン”的风雪区域发生BOSS战，胜利后获得ロイヤルベリ－。

主线任务“ブタバクと怪物”

前往“スイ－ツラビリンス”，从左手方向来到最深处，与エイリ－ク交战。他的HP并不多，不难打，但需要注意将其HP削减到一半以下时会触发剧情，出现“5タ－ン”的提示，要求玩家在接下来的5回合内将其打败，否则会被他的必杀技强制一击全灭。由主人公完成最后一击后战斗结束，习得CA“ロ－ド・オブ・スタ－マイン”。



议事堂

习得所有CA后去刷副任务，完成一定数量后自行切换至议事堂剧情。从议事堂出来后前往モダンコロシアム，与柜台小姐对话后跟ドロシ－对决。她的必杀技“三世巡り”是全体中等伤害的打击技，注意维持血线。

任务完成后前往宇宙港获得“ライセンスカ－ドⅣ”，迷宫LV101～110开放。

主线任务“原初の地”

该迷宫的道路很单一，注意有些场景中对岸的宝箱需要用ディテクタ－来铺路。中途出现中BOSS“体现者【动物】”，击破后获得“G：星屑のシェダル”。



走到最深处时出现“不稳な气配を感じる”提示，下一个场景即为BOSSニュ－トリノ。该BOSS为炎属性，它的“暴食”会对单体造成极大伤害附加中毒效果，大约削减1000左右HP。

击破BOSS后继续前进一段距离，穿过有很多梯子的场景后触发剧情，任务完成。收集全该迷宫的全道具贴纸可获得无法直接使用ギフト合成的SR级Gene。



ニュ－パレオ

与グラッチェ和ブリカ对话，触发剧情。接着返回自家和だいすけ的家分别触发剧情，前往宇宙港，迷宫等级 LV111 ~ 120 开放。

主线任务“泪”

前往“星の最果て”，剧情动画后开始行动，进入下一个地图触发剧情，リアリ－、だいすけ、アル暂时离队。

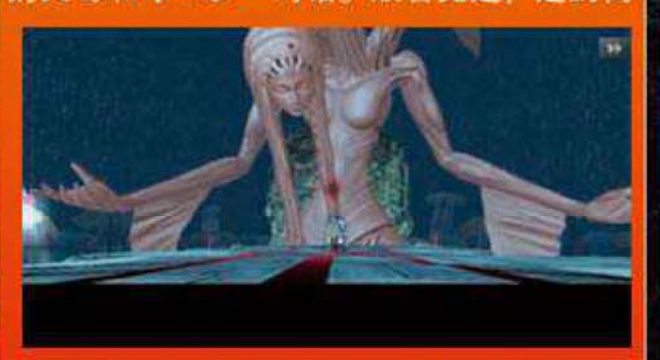
挡住道路的水晶可以用炸弹破坏掉，继续往前后触发剧情，ヨハネ加入队伍。在终点与シヴァ发生 BOSS 战，属性为暗。胜利后返回原来的道路，走之前无法通行的岔路口，待出现“この先不稳な感じがする”后继续往前触发下一场 BOSS 战。BOSS 会交替使用雷属性和土属性的魔法，看准其属性对 Gene 熟练应对。ヨハネ的战斗力非常高，为其附加攻击力 BUFF，再使用“阿修罗散华”能顺利击破。

战斗胜利后ヨハネ离队，リアリ－、だいすけ、アル回归队伍。

主线任务“完全なる乐园”

前往“命が产まれ还る场所”，沿着螺旋阶梯到达终点触发剧情，与ヨハネ发生 BOSS 战。ヨハネ非常难对付，必杀技“メルデルスゾ－ン”是全体高伤害技，在血线不够高的时候被一击全灭也很正常，特别是他在エンペラ－モ－ド全状态提升的情况下使用，即便满血也可能瞬间红血，建议这时让一名队员处于防御。战斗后触发剧情，前往マ－ブルブル－的过去，触发吃饭剧情。接下来要顺着光的去向重现人们的记忆。

场景转向“パラディソス”，先跟キャシ－的父母和キャシ－对话。顺着光走，走到街道的另一侧触发剧情。继续顺着光走，追寻アル一行，触发剧情。再次跟着光，剧情后调查墙壁。



很长的一段剧情过后与マ－ブルブル－发生 BOSS 战。本战操作真理体现者战斗，BOSS 的属性会不断变化，即使 HP 到 0 也会回复，一定回合经过后战斗自行结束。

前往“ティア中枢部”，操作ヨハネ沿着道路走，利用电梯往下，进入中央的门后触发剧情，与マリアイブの体现者发生 BOSS 战。其必杀技“星の界”伤害大约 1200，注意及时回复。由于没有道具补给，而阿修罗散华消耗 MP 过多，建议用エンペラ－モ－ド提升状态后再以普通攻击作战。

胜利后触发剧情，再与チャイルド发生 BOSS 战。本战继续操作ヨハネ，我方 HP 即使到 0 也不会死，不要回复专注进攻即可。一定回合后战斗自行结束。

返回主人公视角，获得だいすけ的武器グラッチェ・カスタム。与パティ对话触发剧情，然后依次前往だいすけ的家→本会议场，吃饭剧情。



主线任务“やまない雨、そして”

前往“命が产まれ还る场所”，沿着螺旋阶梯往下，剧情后与ドライ 6 发生 BOSS 战。アル强制参加，其必杀技“冰の炎”对全员造成大伤害，其 HP 降到一定程度以下会连放必杀技，建议在对方 HP 较低时为全员附加攻击力，一举最大输出结束战斗。另外本战是玩家的实力衡量点，如果感觉这一战打得很吃力，后面基本寸步难行，要加紧给 SR 的 Gene 练级。

主线任务“境界を越えし憎恶”

前往“マグマオ－シャン”，到 5 层发生剧情，与テトラクォ－ク发生 BOSS 战。此战前尽量多去 S 商店用硬币购买强力装备。战斗后触发剧情动画。



主线任务“その瞳に映るは深淵”

前往“マリアイヴの庭园”，与オズ发生 BOSS 战。每回合进行多次攻击，必杀技“エンドレス·フレア”对全体造成大伤害，除必杀技以外的攻击也经常是全体目标，队伍里需要专门有一名角色用回复魔法保证队伍的存活。

战斗后触发剧情，迷宫等级 LV121 ~ 130 开放，同时可以领取最后一个主线任务。

主线任务“その物语の名は希望”

前往“第二卫星テイア【中枢】”，到达下层后来到中央的圆形区域，通过按钮解除门锁。沿着外围绕行，行至圆形区域后再次用中央的按钮解除门锁。击破中 BOSS リ－フアルジ－ン，注意暗系魔法对其无效。



在圆形区域的中央乘坐电梯前往下层，穿过紫色区域和下层的圆形区域，向着对面指示的门走（需要绕路）。接着打倒下一个 BOSS ボクはここにいる，HP 较高，且“无常の右手”会让我方角色的 HP 立即降到 1，注意回复。

仍然继续搭乘圆形区域的电梯往下，击破最后一个中 BOSS 第四·第五因子。该 BOSS 属性为土，每回合行动两次。

到达中枢部后靠近マリアイブ发生剧情，接下来检查一下自己的状态和 Gene 育成情况，全部妥当后沿着绿色的螺旋阶梯往下走进行最终 BOSS 战。需要操作真理体现者，尽量让战斗 Gene 都是满级的 SR，并且拥有高回复量的魔法或回复道具。技能最好有“阿修罗散华”，输出最为稳定。

第一战 チャイルド

注意ライフドレイン会无视魔法反射与物理回避，直接吸收我方一半 HP，需要及时回满。真理体现者很容易打出高伤害，可以趁此战凹出豪鬼、罗刹和阿修罗这三个奖杯。具体做法是提升我方攻击力的同时降低对方防御，再针对其当前弱点用エル系单体魔法，可一举获得以上 3 个奖杯。

第二战 エンティティ

剧情上必定失败的一战。

第三战

这一战要密切关注双方的优劣槽，当槽处于我方优势状态时 Gene 的技能栏会追加“マ－ブルブル－”指令，使用 8 次即可获胜。一边顶住 BOSS 的火力，一边使用マ－ブルブル－。对 BOSS 造成一定伤害后，它会每回合回复 50000HP，无视之，无脑使用マ－ブルブル－。一旦优劣槽处于劣势，可以用阿修罗散华立即搬回来，此外 BOSS 的ライフドレイン能将 HP 直接吸收到 1，全回复道具还是要留上一些的。

BOSS 战结束后迎来结局和职员表，存档后读档开始游戏，可获得 150 硬币，ライセンスランク升到Ⅴ，并且会追加几个隐藏任务。



个人对这部作品还是颇为满意的，剧情和人设虽不及前两作厚重，但是在正统的冒险背景下还是一直设置了良好的悬念，令玩家对后续剧情有着一探究竟的渴望。一本道的攻略路线的确是硬伤，这也是对跨手机不得不作出的妥协，好在即便如此，游戏的耐玩度依旧相当高。最后再强调一句，趁着游戏还没上补丁，赶紧刷硬币。



3DS	角色扮演		RPG
Fairune			
フェアル–ン			
Flyhigh Works		日版	2014年10月8日
1人	300日元	无对应周边	

从PC转战手游平台的《Fairune》，于国庆后降临3DS平台。游戏除了根据3DS上下屏的特点做出了界面改良之外，还加入了部分新的内容。游戏的中文版据说迟些会在港服放出，不过游戏本身侧重解谜，并没有太多许多需要应用日文的地方。对其点阵风格感兴趣的玩家可以安心购买日版。



系统

道具使用

游戏中按A键可以打开道具菜单，之后选择道具并再次按下A键便可以使用或查看说明。作为一款以解谜为核心的游戏，这也是游戏中最重要的操作。还有一点要留意，道具使用时分为对“面前的物体进行处理”和“将道具放在脚下”两种，主人公的站位会有所区别。如果根据后文攻略却无法顺利完成操作，请换个位置重新尝试。

战斗

本作的战斗十分简单，不需要进行任何按键操作，只要主人公碰上怪物便能将其消灭并获得经验值。根据怪物的等级，主人公的战斗会有以下4种结果：

等级比主人公低的怪物：被主人公消灭，主人公不会受伤也没有经验值。

等级与主人公持平的怪物：被主人公消灭，主人公扣减1点HP且获得1点经验值。如果玩家获得了隐藏道具シ－ルドアップ可免除伤害，获得了隐藏道具EXPアップ则能获得2点经验值。查看道具はじまりのしょ，会显示与主人公等级持平的怪物的名称和样子。

等级比主人公高出1级的怪物：被主人公消灭，主人公扣减2点HP且获得2点经验值。如果玩家获得了隐藏道具シ－ルドアップ则伤害变为1点，获得了隐藏道具EXPアップ则能额外增加1点经验值。

等级比主人公高出2级或以上的怪物：不会被主人公消灭，主人公被弹开并扣减大量HP。如果有几只这样的怪物围着主人公，主人公会在这些怪物间弹来弹去然后挂掉……

顺带一提，主人公挂掉之后固定会在地上世界的B4（关于位置请参考后附地图）复活，而且挂掉的时候会自动存档。不过在主人公变成墓碑的瞬间按HOME键退出游戏的话，可以避免自动存档。想要完成不死通关成就的玩家，最好养成常按START键存档的好习惯，并掌握这个小技巧。

稀有怪物

游戏中存在着 5 只稀有怪物。它们只会在固定地点随机出现，玩家需要多切换场景才能看到其身影，算是游戏的隐藏要素。入手隐藏道具レアまものアップ会提高稀有怪物的出现几率。消灭稀有怪物会获得大量经验值，而且还能完成怪物图鉴，同时还关系到 2 个成就的完成。

ブラッドボ-ル

出没位置：岩浆地带 C3



なすブ-

出没位置：地上世界 B3



スカルロ-ド

出没位置：地下世界 A1



ゴ-ルドドラモス

出没位置：地上世界 E2



ゴ-ルドナイト

出没位置：塔第 1 层



地图

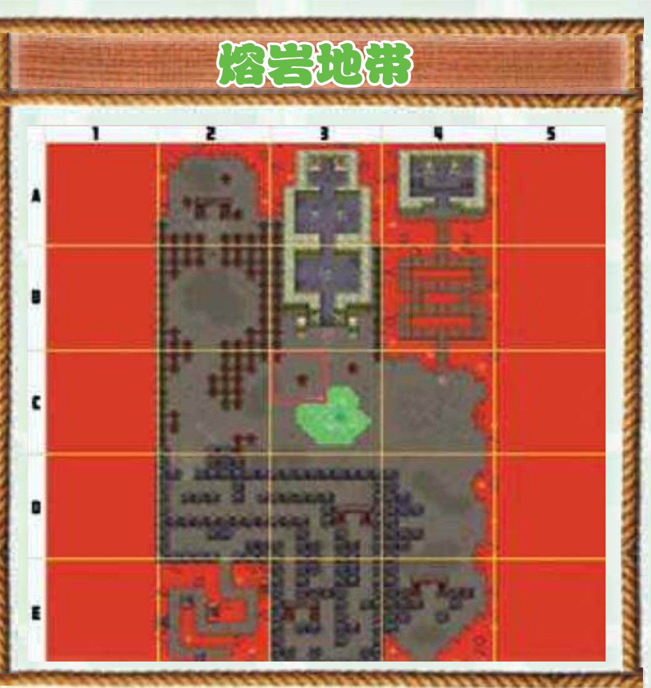
为方便后文表述，下面附上游戏中所有区域的地图。地面世界的地图边缘和另一侧相通，即 A3 往北走可以到达 E3，C1 往西走可以到达 C5。塔由于可以直接指明层数，故此处略过。

地面世界

地下世界



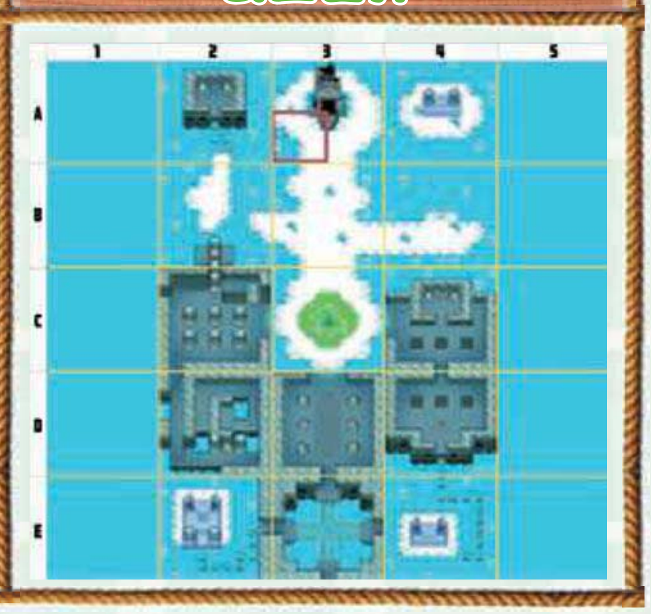
熔岩地带



魔王的洞窟



云上世界



成就

在游戏主菜单下选择“Achievement”可以查看游戏成就。虽说解开成就本身并没有奖励，不过玩家可以藉此反复体验游戏的魅力。

ゲームクリア

说明：游戏通关。

アイテムコンプリート

说明：集齐除隐藏道具外的所有道具。在正常通关过程中就可以完成。

シークレットアイテムコンプリート

说明：集齐隐藏道具。隐藏道具的位置请参考后文攻略。

モンスターコンプリート

说明：击败除稀有怪物外的所有怪物。在正常通关过程中就可以完成。

レアモンスターコンプリート

说明：击败所有稀有怪物。稀有怪物的位置请参考前文。

ノーミスクリア

说明：主人公一次都没有被干掉的情况下通关。只要谨慎行事并奉行“S&L 大法”就不难达成。

ゲームを２かいクリア

说明：游戏通关两次。

２じかんいないにクリア

说明：在 2 小时内通关游戏。可以在完成下一个成就时顺便达成。

１じかんいないにクリア

说明：在 1 小时内通关游戏。需要集齐隐藏道具加快升级进度，同时必须相当熟悉游戏流程，不浪费时间。

モンスターキラー

说明：打倒 1000 只怪物。可以在完成下一个成就时顺便达成。

でんせつのモンスターキラー

说明：打倒 5000 只怪物。建议读取通关存档后去刷怪。

レアモンスタ－キラ－

说明：打倒 100 只稀有怪物。建议刷“ゴ－ルドナイト”以外的怪物，这样还可以顺便刷普通怪物。

流程攻略

火之精灵像

手无寸铁的主人公一开始反而处于无敌的状态，可以趁机开一下地图熟悉一下环境。在 A3 取得**マナのかけら**后，前往 B3 会出现教学，在不思议的草处使用**マナのかけら**就会出现回血点，以后见到这种草都可以用同样的方法将其变为据点。使用**マナのかけら**的同时 C2 处的障碍也会消失，前往此处将剑拔出来，主人公的旅程便宣告正式开始。

主人公的第一个目标是火之精灵像，为此需要集齐三颗红色魔石。从 C2 往南走，来到 D2 处就可以获得第一颗。继续往南，在 E4 处有一棵伪装的树可以穿过去（参见附图），之后走到 D3 踩下机关，就能让一旁碍事的石头消失。从新出现的道路一直往东走，就能够来到 E1，推开石头，便可以进入地下世界。在地下世界 D2 的西北角有一个隐藏出口，进入后可以拿到**つるはし**，注意不要漏掉。



▲圆圈中的树是可以穿过去的。



▲西北角有一个不太起眼的出口。

绕到地下世界 E1 回到地面，往东走绕一圈来到 A1。这里和 E4 一样，有一处伪装成树的地方可以穿过去（位置参考附图），然后就能拿到第二颗红色魔石。之后向东走来到 E4，把石头推下河做成桥梁，过河后往南走前往 B4。站在地面的裂痕处使用道具**つるはし**，便会喷出石油。拿到道具**オイル**后，把等级练到还差一些就能升到 Lv 7 的程度，就可以回到河对面走至 A4 进入地下世界。地下世界 A3 分布着大量的**ウ－ズ**，需将其全部消灭，才能拿到房间中的红色魔石。集齐 3 颗红色魔石后，来到地面世界 E2，将魔石分别放在鸟图腾的翅膀和尾巴处，就能开启通往熔岩地带的传送门。



▲此处的两棵树都是可以穿过去的。

来到熔岩地带后先前往 B2，在左边的柱子后方有一个隐藏入口，里面有一个标着 S 的隐藏道具**シ－ルドアップ**，可以提高玩家的防御力，减少在打怪时受到的伤害。不过隐藏房间中的像素敌人很强大也无法被击败，玩家要注意回避。



▲进入隐藏入口前最好 SAVE 一下。

在 B3 附近把等级提升到 9 之后，就可以往西南方向前进，在 E3 取得道具**オノ**，在 D2 取得绿色魔石。D2 南面有个布满熔岩的石头可以用**つるはし**敲碎，通过新出现的缺口到 E2 获得钥匙。回到 B2，对北面正中间的树使用**オノ**，可以打开新的缺口到 A2 获取绿色魔石，同时还能入手**まるた**。最后 1 个绿色魔石在 E4，经过 D4 时可顺路敲碎一旁布满熔岩的石头并踩下机关解除 C2 的路障。将 3 个绿色魔石，摆放在 C2 的鸟图腾的翅膀和尾巴处，便能开启回到地面世界的传送门。玩家需要先回一趟地面，到 D1 用**オノ**砍掉挡路的树（同时获得又一个**まるた**），然后到 D2 取得**せんしのぞう**，再回到熔岩地带。



▲圆圈中这种带有熔岩的石头都是可以敲碎的。

▶在今后的冒险中相当重要的道具せんしのぞう。

在熔岩地带的 B3 用钥匙打开紧锁的门，再踩下机关就能前往 A3 的房间。A3 需要同时踩下 2 个机关，这时就要用到刚刚入手的**せんしのぞう**，用它压住一边机关，再踩下另一边的机关，就能拿到门后的火之精灵像（**ほのおのせいれいぞう**）。



水之精灵像

取得火之精灵像后，将**せんしのぞう**回收，然后前往 A4。这里有一盏提灯，对其先后使用**オイル**和**ほのおのせいれいぞう**，就能入手**せいれいのランプ**。

回到地面后向南走来到 A1，用**オノ**砍掉最南端的树，入手第三个**まるた**。继续往南走，到 C5 的水边入手**なえ**，再回到 B1 把河边的石头推下河，就能制造捷径回到游戏一开始的地方。把火之精灵像放到正中间，在 A5 会出现一个地穴，原路返回鸟图腾处再一直向东走，能比较快到达。地穴中可以取得**けんじゃのせきばん**，A1 的东北角还有个出口，进入后能拿到 **ID カード**，之后返回地面，前往 C4。



▲地下世界 A1 的东北角也有个不起眼的入口。

C4 有个地穴，进入前最好先确保等级已经提升到 12 级。进入后需要使用せいれいのランプ才能继续前行。在地下世界 B4 有个地方要留意，从柱子的里侧往东走还有一个区域，里面的怪物要 13 级的主人公才能杀死，将怪物全灭方能获得房间里的钥匙。如果等级不够，可以考虑先到旁边的 B3 练练级。



▲从此处往东走，可以进入新的房间。

在 D3 要渡河需要玩家在河边使用 3 次まるた来组成木筏。E4 和 B4 一样，都是从柱子的里侧向东走才能继续前进。D5 有个简单的谜题，把两边的石头推上去，再把中间推到一边就能通过。在 C5 使用之前拿到的钥匙，就能从阶梯回到地面世界。不过先别着急上去，阶梯的东北侧有个隐藏入口（参见附图），在里面可以找到标着 E 的隐藏道具 EXP アップ，能够增加主人公获得的经验值，有助进一步提高练级效率。不过守护着道具的像素怪物能将主人公一击必杀，进入前最好先 SAVE。



▲从楼梯的东北角往外走，主人公身后的便是隐藏入口。

将等级提升到 15 后前往地面，往北走绕一大圈来到 C4，就可以获得水之精灵像（みずのせいれいぞう）了。



风之精灵像



原路返回地穴出口处并向南走，一路走到 D1。对着地面的坑使用なえ再使用みずのせいれいぞう，就能种出藤蔓。爬上藤蔓，继续往北走到达 B2，将石头推进河里，便可以回到 C3 了。把水之精灵像放进右边的洞里，在 B2 就会出现一个地穴。

把等级练到 17 级再进入地穴，从地下世界 B2 走到 A2，然后用 ID カ－ド打开这里的门，就能从一旁的阶梯回到地面（离开前务必把等级提升到 19）。继续往西走，就可以进入一个高耸入云的塔。塔的第 1 层可以升级主人公的武器，利用せんしのぞう来同时压住北面的两个机关（用完要记得回收せんしのぞう，以后还要用到），之后回到中间启动的屏幕前，使用きぼうのつるぎ，就可以完成升级。



升级武器后开始爬塔（爬塔爬塔爬塔蹦……后面读者就会知道这话什么意思）。第 4 层会有三个阶梯，先从东南角的阶梯上去踩下机关，再回到第 4 层登上东北角的阶梯，往西穿过墙壁继续攀登。第 7 层有一个けんじゃのせきばん可以拿，但是这一层的地形和第 6 层是互相比照的，第 6 层是针刺机关的地方，第 7 层就是落穴，不可以踩上去，要小心绕过去才能拿到。第 14 层有一个隐藏入口，进入后可以获得标着 B 的隐藏道具ビットキラ－，能赋予主人公击败像素怪物的能力，不过打倒它们是不会获得经验值的。之后一路向上，在 20 层使用 ID カ－ド打开大门，就会来到云上世界。



▶第 6 层的针刺分布图。



▲第 14 层的隐藏入口如图所示。

云上世界的云层中分布着窟窿，一旦踩上去就会直接掉回地面，所以要小心避开。一开始先来到 D4，踩下机关，一旁的地砖会用红灯做出提示。踩上 C3 中的地砖，地砖的灯的数量就会产生变化，将其变成和 D3 同样的图案，就能开启一旁的门。进去获得けんじゃのせきばん后再次踩下机关，这次轮到 C3 的地砖给出提示，回到 D3 把地砖变得和 C3 一样，就能开启南侧的门，前往 E3 获得けんじゃのせきばん。


◀地上的灯每踩 1 次亮 1 颗。

C2 分布着六根柱子，把北侧最中间那根往北面推，就可以从一旁的楼梯登到柱顶，往北走到 A2 拿到钥匙。之后一直往南走，在 D2 穿过墙壁拿到けんじゃのせきばん。D3 分布着 6 个雕像，并且旁边还有标记，提示玩家走到 E3 后应该如何移动：按照右、下、左、下、下、左的顺序，就能够到达 E2。使用钥匙把门打开，风之精灵像（かぜのせいれいぞう）就近在眼前了。


▲石像加标记告知着正确的前进路线。

最终决战

拿到风之精灵像后前往 B4，在这里使用かぜのせいれいぞう就会架设出一条云做的通道。A4 不仅可以拿到けんじゃのせきばん，从西侧的缺口跳下去，还可以进入隐藏房间，获得标着 R 的隐藏道具レアまものアップ，能够提升稀有怪物出现率。之后从任意一个缺口跳下，回到地面。


◀隐藏房间入口如图所示。

回到 C3，把风之精灵像也安放上去，在 C1 就会出现一个地穴，进入前请确保已升到 22 级。地下世界 C1 的东北角有一个出口，从那里可以前往 C2 获得最后一块けんじゃのせきばん。用 ID カ－ド打开 C1 的门进入 B1，把 7 块けんじゃのせきばん嵌进石碑里，并踩下出现的机关，就会出现道具りゅうのウロコ。带上りゅうのウロコ回到 C3，踩在图示位置，就会出现魔王的洞窟入口。



进入洞窟后，先前往 D5，这里虽然一片漆黑，不过隐藏着通往 D4 的入口。进入 D4 踩下机关，就能解除 C5 的路障。往北走来到 A5，根据 B5 的提示，利用せんしのぞう，分别踩下东北角和西南角的机关，就可以开启一段通往 A3 的道路。离开时依然要记得回收せんしのぞう。



▲从这里可以进入 D4。

接下来前往 D1，这里有看不见的道路通往 C1。踩下 C1 的机关后，绕一圈从 C2 进入 C1，就可以前往 A1。这里同样是要根据 B1 的提示，把东西南北四个方向的机关踩下（可参考附图），便能开启另一段通往 A3 的道路。



▲此处有完全透明的道路可前往 C1。

前往 A3，把せんしのぞう放在正中间，然后切换场景再回去，就能成功启动机关，



▲ A1 的机关解法如图所示。

可以从 C3 的阶梯前往下一层。下阶梯后往北走，站在地面的标记上先后使用りゅうのウロコ和まものスレイヤ－，就能够和最终 BOSS 开战了！最终 BOSS 战会以射击游戏的形式展开，连按 A 键的话就能释放光波进行攻击。BOSS 总共有三个形态，而主人公中途是没有补充 HP 的机会的，也就是说必须一口气撑下去才能通关。



▲ A3 的机关解法如图所示。

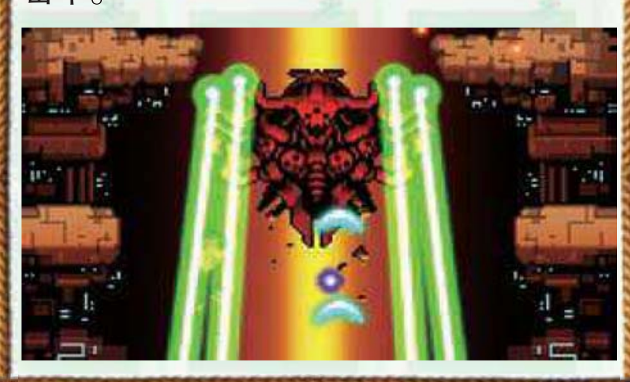
第一形态

BOSS一开始只会放出绿色的光波，很好躲，对其造成一定量的伤害后，会追加紫色的连续光球，不过依然有着相当大的间隙。只要小心一点，无伤解决也不困难。



第二形态

BOSS会一直放出小球进行攻击，同时还会释放激光。激光释放前会有先兆：两眼发光的话是正中央的激光，肩膀发光的话是两侧的激光。激光的伤害非常高，宁可硬接下BOSS的小球也不要被激光击中。



第三形态

第三形态下BOSS存在三种攻击：当两侧带着壳的时候会用绿色光弹进行扫射，虽然伤害不是很高，但是连续中弹也会很痛；当壳合并在一起时会释放红色激光，这时只要不呆在BOSS正下方就不会中招；当壳完全消失时，则是陨石攻击，这招伤害十分高，一定要全力闪躲，不过此时BOSS也毫无防备，技术好的话可以趁此时输出。



将BOSS击败后，会出现一个关机的按钮，此时需要用触控操作直接点击。最后会来到一个巨大的石碑前，往东走会发生对话，最后走到崖边使用はじまりのしょ。游戏正式通关。





游戏的操作相当简单，很容易上手。提示给得比较少，很多线索需要玩家去仔细留意或者四处碰碰运气，第一次玩想必要耗去不少时间。战斗设定有点令人恼火，在没有拿到隐藏道具的情况下得花很多时间去练级。游戏的流程不算长，不过也对得起它的售价。





文 宇宙人
美编 Juxi

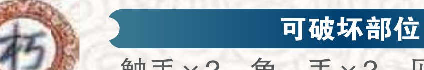
PSP/PSV 相关攻略研究：Vol.226

ACT	动作・狩猎	
讨鬼传 极		
讨鬼传 极		
Koei Tecmo Games	日版	2014年8月28日
1～4人	6264日元	对应PSV TV

《讨鬼传 极》发售至今有一段时间了，官方也公开了很多高难度的DLC，不知道有没有难到大家呢，这次为大家送上本作的一些研究，主要研究新增的大型鬼攻略以及一些御魂配搭方法，希望能帮助大家早日取得白金以及更轻松地挑战DLC。





弱点属性

水＞地＞其他

可破坏部位

触手×2、角、手×2、贝壳（非必须破坏）

噬魂状态修复部位

无



主要招式

滑行：BOSS最具威胁的招式，借助触手拉动身体滑行，虽然方式跟水蛇女一样但是滑动的轨迹是一个大半圆，而且全身都有攻击判定。不过一般都是伸出右触手，然后以顺时针大圆圈滑行，不会反过来，因此逃到她的右边（即正对她时往我们的左边跑）。不过因为发动速度太快了，很难躲开，只能注意平时的走位，尽量别呆在它左侧。

召唤落石：随机在某一个玩家头上落下石头，发动的时候两根触手会卷起来，同时，将要被攻击的玩家脚下会出现黑影，及时走开即可。

召唤石柱：与水蛇女相似的动作，出现位置跟身体很近，其中一根石柱就在胯下，稍微保持点距离即可。

石炮射击：动作跟水蛇女的水炮相同，向前伸手，之后散射出岩石，贴近距离或者别在前方几乎不用担心命中。

睡眠烟雾：水蛇系大型鬼共通动作，在身体周围放出催眠烟雾，一般被催眠了没人救的话，挨一招滑行攻击在所难免。发动动作跟石柱相似，都是举起手，不过此时可以留意她身下，如果身体下方呈拱桥那样翘起来就代表会用这招，不能靠近。

护盾：两根触手缩到身后，然后在身体周围放出护盾，碰到护盾会遭到较高的伤害，不过护盾之间的空隙是没有攻击判定的，可以大胆走进去攻击它本体。

触手三连击：左右触手各攻击一下，然后再用胯下攻击一次，判定都在前方。两侧和背后都是安全地方。

贝壳核爆：同样是水蛇系大型鬼的共通动作，BOSS进入噬魂状态的时候会脱下尾部的贝壳（鬼千切打下来也行），如果不及时净化，噬魂状态结束时它会用这个贝壳发动核爆，伤害超高而且范围近乎全屏。

变身战车：把触手卷起来，蛇头卷到肩上，然后边射击边直线移动。因为移动速度不快而且是直线，射击方向也只有前面，别在其正前方即可，触手射出来的石块是三发散射，如果净化了部位之后会变成单发。

设置陷阱：在身前设置一个麻痹陷阱，然后往背后滑行一段距离。设置陷阱的时候陷阱不会马上出现，而是在地上留下一个光点，滑行之后才会变成陷阱。这招只要不在它正后方，并且别走近地上的光点就不会有事。

舞台步：噬魂状态独有的招式，发动之后她会用这两根触手当成脚站起来走起舞台步（而且还有聚光灯），攻击威胁很小但是不容易进攻，还好这个状态不会维持很久。



讨伐要点

由于攻击套路是在水蛇女的基础上加强的，所以基本打发也差不多可以沿用下来。太刀、薙刀等武器依然是深入胯下的位置进攻，这样可以同时攻击到两根触手和双手，不过因为石柱召唤的位置就在胯下，所以看到她高举双手的时候，不用判断是什么招式，逃出来就对了。长枪和金碎棒建议在合适的距离下作战，在侧边作战的时候，留意它的视线，如果看着自己的侧边那要马上躲开接下来的甩触手攻击。锁镰像往常那样飞就行了。远程尽量拉开距离并且别呆在她的左侧。BOSS的破坏任何一个部位都会脱下贝壳并进入噬魂状态，噬魂状态结束时没有把破坏的部位净化掉它就会瞬间回收，贝壳是无论如何都要净化的，这个工作交给NPC就行了，将命令设成“援”即可。贝壳在鬼眼状态下是看不到可破坏提示，但依然可以破坏，噬魂状态结束后会再生，不过拆不拆掉对全破坏判定没影响。





弱点属性

无

可破坏部位

角、手×4、脚×2

噬魂状态修复部位

无



主要招式

高跳遁地踩：跃到空中然后踩向地面，下半身会直接插到地里去，不过之后会爬出来。命中比较低，而且在近处的威胁很低。

百裂拳：原地蓄力，然后朝前方使出极速连环拳。只是看上去很厉害的招式，蓄力的时候别在它正面即可。

挥棒+龙卷风：用手上的棍棒攻击，有些动作会产生龙卷风效果，对中远距离的玩家有较大威胁，在脚下进攻的玩家相对比较安全，注意躲避龙卷风即可。

砸地冲击：用棍棒垂直插到地上，然后产生睡眠冲击波呈“米”字向周围扩散，命中率较低，从冲击波的空隙间躲开即可。

拳头砸地：手被破坏之前会在砸打地方附近出现石柱。

四周冲击波：先是蓄力动作，然后往身体两侧射出冲击波，正面是没有攻击判定的。

咆哮：跟猫妖相似的咆哮攻击。

祸灵状态&噬魂状态

咀咒暗柱：召唤多个咀咒属性的暗光柱批下，会连续落下4次，落点随机但是地上有提示，暗光落下之后会产生冲击波沿着地面朝一个方向射出，要看清楚了再躲。

冰柱召唤：漂浮到空中像一尊佛那样的动作，在身边的地面上随机召唤出冰柱，冰柱出现前同样有提示，可及时躲开。

睡眠液体扫射：从手掌心射出中距离直线的催眠液体同时360°旋转，因为角度问题，判定位置是在距离身体有点距离的一个圈上，所以近距离下是没事的。中距离下就算中了，攻击判定只有一次，不会造成二次伤害。

睡眠炮弹散射：在半空中打坐，然后身前出现多个光圈，之后射出多发睡眠炮弹，炮弹在射出的时候就会选定目标和落点，追向性较差，积极移动可以躲开。值得一提的是，它的正下方不是安全位置，别跑到那去就以为没事。





讨伐要点

三只新增大型鬼里面惟一全新制作的鬼。典型的一只远程威胁远大于近处的敌人，而且能使用几乎所有属性和异常状态的招式。BOSS开场之后会第一时间从地下掏一根棍棒出来，棍棒的攻击范围很广，对远程威胁较大，而且就算破坏了它的手也不会消失，这算是让人头疼的地方之一。另外一个让人头疼的是BOSS的体型很高，除非是用远程武器或者锁镰，否则平时很难打到高处的部位。不过，BOSS破坏了腿部会有一个跪下的硬直，或者噬魂状态结束后它会弯下身子找棍棒，此时可以趁机用鬼千切或者鬼千切极来拆上半身，但是时间都非常短，机会不好把握。当然，全破的难度还是因武器而异的。近战武器平时在他脚下给它修腿，注意踩踏和回避砸地的龙卷风和催眠波，基本上不会有太大威胁。






常夜女王

弱点属性

水＞火=天＞其他

可破坏部位

角、手、弩、腿×4、尾巴

噬魂状态修复部位

翅膀



主要招式

360° /180° 斩击： 跟常夜王一样最常用的招式，如果弩上弹了还会附带弹药的属性。看到它要出这招时马上往拉开距离的方向回避。

甩尾： 常夜王系大型鬼标配招式，正后方大范围甩尾，在它的侧面可以无视。

前后踩踏： 跟八千切一样的前后腿连环踩踏，同样稍微拉开点距离就能回避。

后跃俯冲： 跳跃到空中，然后往地面使出踩踏攻击，落下的时候会有较强的方向修正，落地之后还会追加一招撞击，它跳起时在近距离下相对较安全。

后跃射击： 跟后跃俯冲一样先跳到空中，然后往前扇形射出巨大火焰弹，之后往后方落下，因为预备动作一样所以很难判断是俯冲还是射击，不适宜把距离拉得太开，但也不能太近，否则落下时会被踩。

弩弹横扫/纵向射击： 正前方射出弩弹，根据装填的弹药不同会有不同效果。

对空射击： 向着空中发射炮弹，然后缓慢落下，同样根据装填的弹药不同改变效果，毒弹是在身边缓慢落下，火焰弹则是快速落下，光弹是在空中分散成多个光弹飞散开，然后落到中远距离目标的头上，附带眩晕效果，诱导超强而且有可能被两发打中。

光弹暴击： 右手捏出一个光弹，然后在远方引发爆炸，在它讲光弹推出的那瞬间就会马上引爆，范围超大，堪称远程杀手。

光柱召唤： 右手捏着光弹，然后在身边随机几个地方射出光柱，地面发光的时候马上躲开即可。

噬魂状态

光球射击： 奔跑过程中右手射出多个光弹，诱导很强，不过因为射速快，不算难躲避。



讨伐要点

外形和行动模式是根据常夜大王修改过来的大型BOSS。原本在左手上的大剑变成了弩箭，但依然可以像大剑那样攻击。常夜女王可以给弩箭上弹，弹药有毒、火、光三种，分别会附带中毒、着火、眩晕三种状态。而且炮弹的特性也各不相同，毒弹射速很慢，但是维持时间长，火焰弹比较直接，快速无诱导高伤害，光弹则是超高诱导炮弹，看到它上弹之后要注意应对。另外，破坏它身体任意一个部位都能让上弹效果消失。主要打法跟常夜王一样，近战站在右后脚的地方输出，这样可以根据它的攻击预备动作进行回避。同时也能躲过大部分的炮弹射击，但依然要注意缓慢落下的毒弹。HP下降一半左右回进入噬魂状态，进入噬魂状态之后跟常夜王一样会长出巨大的翅膀，并且获得飞行能力，翅膀的耐久不高，要尽快破坏掉。最简单的方法依然是事先留一个鬼千切，等翅膀出来后马上破坏，由于翅膀过于巨大，是的就算是打点较低的进战武器依然能用鬼千切拆掉。

全御魂取得方式（含前作）

古

名称	等级	出现怪
オトタチバナヒメ	下位	オニビ・胧
苏我马子	下位	ノヅチ・胧
武内宿祢	下位	カゼキリ
イズモタケル	下位	アマキリ
クマソタケル	下位	アマキリ
苏我入鹿	下位	クエヤマ
柿本人麻吕	下位	ツチカヅキ
大津皇子	下位	ツチカヅキ
阿倍比罗夫	下位	タケイクサ
卑弥呼	下位	ミズチメ
额田王	下位	ミズチメ
大伴御行	下位	ミズチメ
壹与	下位	ヤトノヌシ
刀自古郎女	下位	ヤトノヌシ
小野妹子	下位	ヤトノヌシ
圣德太子	下位	ヤトノヌシ
徐福	上位	オニビ・胧
中臣镰足	上位	ノヅチ・胧
ヤマトタケル	上位	マフチ、ケルベロス
イザナギ	上位	アマキリ、ケルベロス
スサノオ	上位	クエヤマ
ツクヨミ	上位	ツチカヅキ、ケルベロス
イザナミ	上位	ホムラカヅキ、ケルベロス
アマテラス	上位	タケイクサ、ケルベロス
ヤマトヒメ	上位	ミズチメ
衣通姬	上位	ミズチメ
物部守屋	上位	ヤトノヌシ
中大兄皇子	上位	ヤトノヌシ
野见宿祢	上位	オカミヌシ
犬上御田锹	上位	オカミヌシ
田道间守	上位	アマモ
クシナダヒメ	上位	オラビ
ナガスネヒコ	上位	オラビ
善信尼	上位	イテナミ
ヒルコ	上位	イヅチカナタ
温罗	上位	イヅチカナタ
南渊请安	极位	ホムラカヅキ
ミヤズヒメ	极位	ミズチメ
サルタヒコ	极位	ヤトノヌシ
筑紫君磐井	极位	オカミヌシ
藤原不比等	极位	アマモ
コノハナサクヤ	极位	オラビ
オキクルミ	极位	ヨモツイラツメ
アラハバキ	极位	イヅチカナタ

雅

名称	等级	出现怪
源赖光	下位	ガキ・黄泉
太安万侣	下位	ヌエ・黄泉
源博雅	下位	オニビ・胧
芦屋道满	下位	ノヅチ・胧
安倍晴明	下位	ミフチ
稗田阿礼	下位	ミフチ
かぐや姬	下位	マフチ
道镜	下位	マフチ
藤原纯友	下位	マフチ
钵かづき	下位	マフチ
蝉丸	下位	カゼキリ
酒吞童子	下位	カゼキリ
纪贯之	下位	アマキリ
鉴真	下位	アマキリ
最澄	下位	アマキリ
清少纳言	下位	クエヤマ
平将门	下位	タケイクサ
山上忆良	下位	タケイクサ
源义家	下位	タケイクサ
葛の叶	上位	オニビ・胧
西行	上位	ノヅチ・胧
アテルイ	上位	ミフチ
泷夜叉姬	上位	ミフチ
菅原道真	上位	マフチ
藤原秀乡	上位	マフチ
铃鹿御前	上位	タケイクサ
贺茂忠行	上位	マガツイクサ
和泉式部	上位	マガツイクサ
空海	上位	ミズチメ
小野小町	上位	ミズチメ
紫式部	上位	カガチメ
藤原道长	上位	カガチメ
坂上田村麻吕	上位	ダイマエン
光源氏	上位	ダイマエン
坂田金时	上位	インカルラ
藤原赖通	上位	カゼヌイ
碓井贞光	上位	ヤチギリ
菅原孝标女	上位	ゴズコンゴウ
在原业平	上位	アンクウバッコ
小野篁	极位	ミフチ
卜部季武	极位	マフチ
平贞盛	极位	タケイクサ
藤原药子	极位	カガチメ
行基	极位	ヤチギリ
大伴家持	极位	メズコンゴウ
吉备真备	极位	アンクウバッコ



武

名称	等级	出现怪
常盘御前	下位	オンモラキ・黄泉
平教经	下位	ヌエ・黄泉
足利义满	下位	オニビ・胧
足利义政	下位	ノヅチ・胧
梶原景时	下位	ミフチ
平清盛	下位	カゼキリ
平德子	下位	カゼキリ
楠木正成	下位	クエヤマ
木曾义仲	下位	ゴウエンマ
弁庆	下位	ゴウエンマ
畠山重忠	下位	ゴウエンマ
佐々木导誉	下位	ゴウエンマ
新田义贞	下位	ゴウエンマ
伊贺局	下位	ゴウエンマ
阿野廉子	上位	ガキ・黄泉
桃太郎	上位	オンモラキ・黄泉
一寸法师	上位	オンモラキ・黄泉
巴御前	上位	オニビ・胧
北条政子	上位	ノヅチ・胧
舜天	上位	マフチ
玉藻前	上位	マフチ
鸭长明	上位	カゼキリ
平敦盛	上位	カゼキリ
静御前	上位	アマキリ
源赖朝	上位	アマキリ
足利尊氏	上位	クエヤマ
日野富子	上位	クエヤマ
一休	上位	ワダツミ
世阿弥	上位	ワダツミ
北条时宗	上位	タケイクサ
吉田兼好	上位	タケイクサ
那须与一	上位	ダイマエン
雪舟	上位	インカルラ
运庆	上位	インカルラ
源为朝	上位	ゴウエンマ
源义经	上位	ダイテンマ
源赖政	上位	ヨミトサエ
地狱太夫	上位	カゼヌイ
山名宗全	上位	オンジュボウ
北畠显家	上位	オンジュボウ
曾我祐成	上位	オノゴロ
藤原秀衡	上位	イミハヤヒ
玄翁	上位	イミハヤヒ
八百比丘尼	上位	コガネムジナ
平知盛	极位	カゼキリ
蜷川新卫门	极位	アマキリ
源义朝	极位	ゴウエンマ
板额御前	极位	ダイテンマ
细川胜元	极位	オンジュボウ
曾我时致	极位	アヤナシ
藤原定家	极位	イミハヤヒ

战

名称	等级	出现怪
石川五右卫门	下位	ヌエ・黄泉
冢原卜传	下位	ワイラ・黄泉
猿飞佐助	下位	オニビ・胧
狩野永德	下位	ノヅチ・胧
まつ	下位	ミフチ
杂贺孙市	下位	カゼキリ
武田信玄	下位	クエヤマ
前田利家	下位	クエヤマ
太田道灌	下位	ワダツミ
山本勘助	下位	ワダツミ
石田三成	下位	ワダツミ

名称	等级	出现怪
本愿寺显如	下位	ワダツミ
丰臣秀吉	下位	ヒノマガトリ
ねね	下位	ヒノマガトリ
足利义辉	下位	ヒノマガトリ
茶々	下位	マガツイクサ
细川ガラシャ	下位	マガツイクサ
大谷吉继	下位	ゴウエンマ
织田信长	下位	トコヨノオウ
明智光秀	下位	トコヨノオウ
お市	下位	トコヨノオウ
浓姬	下位	トコヨノオウ
斋藤道三	下位	トコヨノオウ
上泉信纲	上位	ワイラ・黄泉
北条早云	上位	オニビ・胧
千利休	上位	ノヅチ・胧
直江兼续	上位	カゼキリ
前田庆次	上位	カゼキリ
毛利元就	上位	クエヤマ
上杉谦信	上位	クエヤマ
真田幸村	上位	アメノカガトリ
本多忠胜	上位	アメノカガトリ
伊达政宗	上位	マガツイクサ
佐々木小次郎	上位	マガツイクサ
宫本武藏	上位	ゴウエンマ
宝藏院胤荣	上位	クナトサエ
服部半藏	上位	ヤトノヌシ
宍户梅轩	上位	オカミヌシ
后藤又兵卫	上位	トコヨノオウ
风魔小太郎	上位	トコヨノオオキミ
稻姬	上位	オンジュボウ
大友宗麟	上位	ショウケツジュ
黑田官兵卫	上位	オノゴロ
果心居士	上位	オノゴロ
鹤姬	上位	ヤチギリ
爱姬	上位	アンクウバッコ
岛津义弘	极位	クエヤマ
丰臣秀赖	极位	マガツイクサ、マガツミカド
森兰丸	极位	トコヨノオウ
雾隐才藏	极位	トコヨノオオキミ
立花宗茂	极位	ショウケツジュ
长宗我部元亲	极位	オノゴロ
甲斐姬	极位	テンキュウバッコ
松永久秀	极位	カガヨウモノ





安

名称	等级	出现怪
吉野太夫	下位	ガキ・黄泉
新井白石	下位	ヌエ・黄泉
鼠小僧	下位	オニビ・胧
平贺源内	下位	ノヅチ・胧
德川家光	下位	カゼキリ
シャクシャイン	下位	アマキリ
葛饰北斋	下位	クエヤマ
天草四郎	下位	ヒノマガトリ
伊能忠敬	下位	ヒノマガトリ
国定忠治	下位	アメノカガトリ
二宫尊德	下位	アメノカガトリ
由井正雪	下位	アメノカガトリ
桂昌院	下位	アメノカガトリ
春日局	下位	ミズチメ
笠森お仙	下位	ミズチメ
天海	下位	ミズチメ
德川家康	下位	ダイマエン
千姬	下位	ダイマエン
大黑屋光太夫	下位	ダイマエン
德川吉宗	下位	ダイマエン
上杉鹰山	下位	ダイマエン
远山金四郎	上位	マフウ・黄泉
江	上位	ヌエ・黄泉
松尾芭蕉	上位	オニビ・胧
东洲斋写乐	上位	ノヅチ・胧
雷电为右エ门	上位	クエヤマ
水户光圀	上位	ヒノマガトリ
大冈越前	上位	ヒノマガトリ
伏姬	上位	アメノカガトリ
大石内藏助	上位	アメノカガトリ
柳生十兵卫	上位	ダイマエン
柳生宗矩	上位	インカルラ
お岩	上位	インカルラ
八百屋お七	上位	カゼヌイ
曲亭马琴	上位	オラビ
长谷川平藏	上位	ゴズコンゴウ
初	上位	ゴズコンゴウ
近松门左卫门	上位	アンクウバッコ
三浦按针	上位	イミハヤヒ
田沼意次	上位	コガネムジナ
银杏お藤	极位	ヒノマガトリ
大盐平八郎	极位	アメノカガトリ
德川纲吉	极位	ダイマエン
杉田玄白	极位	インカルラ
茑屋お芳	极位	カゼヌイ
十返舍一九	极位	オメキ
松平信纲	极位	ゴズコンゴウ

乱

名称	等级	出现怪
高桥泥舟	下位	マフウ・黄泉
田中久重	下位	オニビ・胧
高杉晋作	下位	オニビ・胧
おりょう	下位	ミフチ
新岛襄	下位	ミフチ
お登势	下位	マフチ
榎本武扬	下位	マフチ
桂小五郎	下位	マフチ
井伊直弼	下位	ヒノマガトリ
中冈慎太郎	下位	ヒノマガトリ
坂本龙马	下位	ツチカヅキ
岩崎弥太郎	下位	ホムラカヅキ
大久保利通	下位	ホムラカヅキ
吉田松阴	下位	ホムラカヅキ
ジョン万次郎	下位	ホムラカヅキ
中野竹子	下位	クナトサエ
土方岁三	下位	クナトサエ
千叶さな子	下位	クナトサエ
胜海舟	下位	クナトサエ
山本觉马	下位	クナトサエ
新岛八重	上位	マフウ・黄泉
冈田以藏	上位	オニビ・胧
德川庆喜	上位	ノヅチ・胧
千叶周作	上位	ミフチ
坂本乙女	上位	ツチカヅキ
斋藤一	上位	ツチカヅキ
冲田总司	上位	ホムラカヅキ
西乡隆盛	上位	ホムラカヅキ
清水次郎长	上位	クナトサエ
近藤勇	上位	クナトサエ
笃姬	上位	トコヨノオウ
久坂玄瑞	上位	トコヨノオウ
山冈铁舟	上位	トコヨノオウ
芹泽鸭	上位	ウロカバネ
几松	上位	ウロカバネ
藤堂平助	上位	ウロカバネ
岩仓具视	上位	イテナミ
楠本イネ	上位	イテナミ
ペリ–	极位	ワダツミ
武市半平太	极位	ツチカヅキ
板垣退助	极位	クナトサエ
男谷精一郎	极位	ヨミトサエ
山南敬助	极位	ウロカバネ
斋藤きち	极位	イテナミ
小松带刀	极位	タケハヤミ
福泽谕吉	极位	コガネムジナ

其他

役小角	神木成长到最大时与其对话获得
绪方洪庵	那木相关剧情取得（第三章）
渡边纲	富岳相关剧情取得（第四章）
浦岛太郎	初穗相关剧情取得（第四章）
出云阿国	息吹相关剧情取得（第四章）
儿雷也	速鸟相关剧情取得（第五章）
鬼一法眼	樱花相关剧情取得（第五章）
藤原千方	相马相关剧情取得（第十章）
松平容保	厉相关剧情取得（第十章）
北条氏康	大和相关剧情取得
茨木童子	凛音相关剧情取得
ムスヒの君	ホロウ相关剧情取得

御魂推荐配搭



御魂	风格	技能
爱姬	隐	隐特化・急袭
		秘针强化・一闪
		秘针强化・吸气
		英灵の激励
儿雷也	隐	斗志
		秘针增加+2
		隐特化・急袭
		英灵の激励
以下二选一		
松永久秀	隐	隐特化・急袭
		秘针强化・增幅
		一闪 or 再始动
		不动金缚增加+2
圣德太子	隐	秘针强化・增幅
		白刃の闪き
		隐特化・急袭
		秘针强化・吸气

简述

由于隐风格的调整，导致前作横行无忌的隐太刀被削弱了不少。由于Lv.极技能是固定的，使得一些前作强势的御魂身价大跌，原本不怎么优质的御魂在本作反而大放异彩。上面这套御魂配置可以给太刀或者薙刀使用（感觉薙刀和太刀很多配方都可以共用的）。其最大特点在于极快的御魂散热速度——因为配置了两个英灵の激励。有三个隐特化・急袭让会心率飞跃提升，本作修正之后在隐形范围内所有攻击都会判定成背后攻击，因此就算武器本身的会心率不高也有很可观的会心率。当然，个人的建议武器选用方面还是尽可能选高的，高会心配合双英灵激励，魂振散热速度超乎你想像。笔者用这个配置在跟同样是隐风格的朋友联机的时候，连续发动了四次不动金缚，他的第二次都还没散热完！可见这个配合的强大之处。

——你问4次不动金缚都用完了怎么办？去拜石头啊！

御魂	风格	技能
伊耶那岐	迅	全身全灵
		英灵の激励
		科户之风强化・特攻
		斗志
冈田以藏	迅	迅特化・减轻
		韦驮天强化・一闪
		残心の达人
		一闪
长宗我部元亲	迅	空蝉强化・二段
		科户之风强化・早手
		科户之风强化・特攻
		科户之风增加+2

简述

非常残暴的太刀专用御魂配搭，太刀本身对气力需求高，特别是加入了影残心，气力会更加吃紧，而迅魂能有效解决气力回复的问题。迅特化・减轻配合魂振技能科户之风之后，哪怕是发动了影残心消耗气力都会变得非常慢。两个科户之风强化・特攻叠加在配上残心の达人能让残心解放时的伤害飞跃提升，科户之风强化・早手让攻击速度提升，空蝉二段保护自身，上刀痕更安全更轻松。不过这个配置本身没有提升会心的技能，如果要将这个配置的威力最大发挥的话，武器必须自带高会心，推荐时空刀・遥（最终BOSS的武器），有条件的话最好配大典太（合成武器三池典太升级）。这样斗志就能在开了残心的状态下回复气力，英灵激励则会加快科户之风的散热时间。

御魂	风格	技能
绫御前	隐	鬼千切皆传
		不动金缚短缩or不动金缚增加+1
		英灵の激励
		搦手・灵力
德川庆喜	隐	不动金缚增加+1
		不动金缚延长+2
		会心力上升【特】
		不动金缚强化・千切增
松永久秀	隐	隐特化・急袭
		搦手・吸气
		秘针强化・增幅
		不动金缚增加+2
视情况可以改成		
松永久秀	隐	搦手・吸气
		搦手・吸生
		搦手の极み
		不动金缚增加+2

简述

上面的隐风格配置针对不动金缚改良的配置，不拜石头的前提下不动金缚发动次数能达到理论最高的6次！而且每个还能延长2秒！不过因为少了一个英灵激励，散热速度远不如前者，而且会心加成也远不如上一个配置，武器便需要更高的基础会心了。但是如果改成打异常状态战术的话，可以将松永久秀改成下面的配置。武器推荐恋刀・お七（薙刀其中一把合成武器），附带超高的麻痹属性。鬼被不动金缚封锁的时候也算是异常状态的，搦手相关效果可以发动，而且跟武器所积蓄的异常状态值分开，换言之不动金缚结束之后马上中武器的麻痹也是有可能的。这个配置就能实现非常强力的封锁效果。

不过大型鬼异常耐性的设定，战斗一旦拖长了还是很难麻痹敌人，加上表层耐力的设定对麻痹的影响也是非常大，单机打单个大型鬼的时候很难发挥出优势，但是联机、或者打无限调查任务中能大放异彩。

御魂	风格	技能
望月千代女	攻	吸生强化・加速
		吸生强化・吸气
		军神招来+1 or 吸生延长
		吸生强化・增幅
オキクルミ	攻	攻击力上升【特】
		浑身强化・猛攻
		军神招来强化・鬼气
		军神招来+2
山南敬助*	献	浑身强化・猛攻
		浑身强化・早手
		英灵の激励
		斗志
以下可视需要换山南敬助		
板额御前	攻	吸生强化・增幅
		英灵の激励
		吸生强化・吸气
		吸生强化・破坏延
没有望月千代女时选用		
お市	攻	吸生强化・增幅
		吸生增加+3
		吸生强化・吸气
		元气泼刺

***如果换走了山南敬助，建议将オキクルミ的浑身强化・猛攻改成浑身强化・早手。**

简述

这里不得不先吐槽一下攻风格，因为除了进攻之外几乎没有任何辅助性的振魂技能，所以表面上是以输出为核心的风格，实战中始终比不过其他凭借丰富的辅助魂振技来爆发的风格——而且还特别脆，技术不过关一下子就会躺下or用光了回复。而且前作瞬间爆发力突破天际的攻手甲百裂拳在本作被削得不成样子，让攻风格变得更加尴尬。不过即便如此，还是有很多玩家只听名字就爱上这个风格——笔者就是其一。

上面的是适用于太刀和薙刀的攻风格配置，这两把武器气力消耗都非常高，所以上面的配置配了至少两个吸生・吸气来回复气力。军神鬼气会使军神招来的威力大幅提升，持续掉血的代价也可以用吸生来弥补。笔者的玩法是先发动浑身和吸生，隔数秒之后再发动军神。然后吸生和浑身会比军神先结束，因为配了英灵激励，所以军神结束之前这数秒间隔内完全可以让浑身和吸生重新散热完成，从而实现吸生+浑身二连发，之后再发动这两个技能吸回那几秒内鬼气耗掉的血即可。

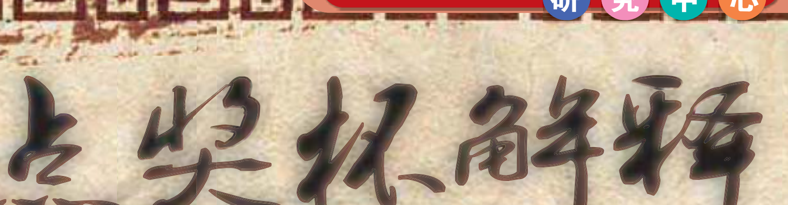
望月千代女是惟一同时拥有吸生强化・吸气和吸生强化・加速这两个技能的御魂。加速的好处在于吸生阶段可以加快御魂散热速度，从而进一步缩短第二次军神的发动时间。可惜这个御魂是随《Fami通》附送的，正常游戏中无法获得。所以可以用板额御前或者阿市代替。板额御前有很多很丰富的攻风格专用技能，不必拘泥于上面写的那几个。

御魂	风格	技能
アラハバキ	坏	坏特化・增幅
		布都御魂延长+10
		坏特化・延长
		布都御魂增加+2
近松门左卫门	献	布都御魂短缩
		布都御魂强化・增幅
		布都御魂延长+5
サルタヒコ	坏	坏特化・延长
		布都御魂延长+10
		再始动
		英灵の激励

简述

薙刀专用的坏风格御魂配搭。坏风格的特性要求玩家不断地在短时间内破坏大型鬼的部位才能发挥出来的，所以，配魂的套路要么就是用高攻击力的武器，配合技能将攻击力提升到顶点从而实现短时间内破坏部位，要么就是加快鬼千切积蓄速度，实现鬼千切连发。这个配置走的就是后者的方向。

上面的配置是针对薙刀使用的，因为薙刀的奈落（空中△蓄力）能快速积蓄武器槽，只要配合布都御魂就能快速积蓄武器槽。而坏风格・延长和增幅各配了两个，以提高输出和特性状态维持时间。免得蓄满第二次鬼千切之前就断了。坏风格相关的技能里面几乎没有加快武器槽积蓄速度的，因为本身就有布都御魂这个振魂技能，上面的配置给布都御魂延长了25秒。再始动虽然是个看脸的技能，但运气好的话能够布都御魂就能连发（而且概率好像还不低），顺利的话能够让加攻状态更持久。但这个配置并不稳定，一旦布都御魂结束，坏风格的加攻特性就状态如无意外之后肯定也会断，不能持续地维持。



难点奖杯解释



风よりも疾く

要求：5分钟内击杀极位风切。

这个奖杯可以带NPC去完成，或者跟同伴联机解锁，联机会轻松很多。而且还可以选择那些多BOSS出现的任务，这样HP会相对少一些，更加容易完成。

求道者

要求：不带同伴、不穿防具，不装备御魂打倒任意上位大型鬼。

纯粹考验大家技术和对大型鬼熟悉程度的奖杯，上位大型鬼对裸奔的玩家几乎是只要碰一下就秒杀。没有御魂意味着连魂振技能都发动不了（包括回复），建议选一些没有杂兵的单区域单挑任务，敌人则推荐打崩山，因为动作慢，攻击盲点多，只要稍微熟悉一下误伤击杀毫无问题。



钝らぬ孤高の刃

要求：不带同伴出战打倒极位忌速火。

单挑奖杯，不带同伴但是对御魂和装备没有限制，熟悉BOSS的招式，并且后期用好的装备配合御魂还是能轻松解决的。值得一提的是，同伴虽然不能带，但是在战场上遇到天狐则另当别论。出发之前可以让将天狐派遣到执行任务的地方，在战场上遇到天狐的话它就能够给我们复活了，当然事先还可以给天狐装上愈风格的魂协助我们。不过，不能过分依赖天狐的复活，通常一次撤退之前它只会复活玩家一次。



真なる王

要求：不带同伴、不穿防具打倒极级常夜王（无限调查任务不算）

单挑裸奔奖杯，但是御魂没有限制，所以这个奖杯没到难得无法过的地步。御魂技能首选“大和魂”，只要血量维持在一次回复以上的分量就不会遭到秒杀。常规打法推荐用迅风格，配空蝉强化・二段。这样可以大大降低容错率。

邪道一点的方法可以用献风格，三个御魂都配一个命之楔强化・反射的技能，武器推荐用弓，开场的时候先将BOSS打进祸灵状态（破坏部位或者打光它的表层耐力），然后等它使用高威力攻击的一瞬间发动命之楔硬抗，因为有大和魂所以玩家不会死，但是受到的巨大伤害会全部反射到常夜王身上，重复数次就能将它击杀。



因为评级审核的原因，《胧村正》第4弹DLC从原定的8月28日延期至11月20日才终于与日服和港服的玩家们见面，此前美服、欧服均早已上架。不过俗话说“好饭不怕晚”，本辑就为各位读者带来最后一弹DLC的相关研究内容。

文 苍穹　美编 Juxi



相关攻略研究：Vol.202、214、218、224

PSV	A・RPG	动作角色扮演
胧村正		
胧村正		
Marvelous	日版	2013年3月28日
1人	4980日元	对应PSV TV

系统变化

主角形态

类似第一弹DLC的主角阿恋，本次DLC的主角罗邪鬼拥有“小孩”、“大人”、“大鬼”三种形态（对应屏幕上方的板斧、狼牙棒和金锤图标），同样通过按△键切换。小孩形态灵活敏捷，大人形态刚猛霸气，而特殊的大鬼形态更是完全无敌，能打得各路BOSS毫无还手之力，不过需先蓄满大鬼槽才能变化。罗邪鬼的整体实力极强、操作的上手门槛也不高，在4弹DLC中绝对排在首位。

小孩

小孩形态使用的武器为板斧，攻击速度比正篇的太刀还快，□键连打最多可发动4次斩击，衔接性能也非常出众。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）分别可以使出上段、下段和蓄力斩击。按住□键配合←/→则能发动突进攻击，空中突进最多可连续3次。将敌人挑空后可用斩击配合突进展开连招，使用熟练后在空中会显得灵动飘逸。空中按↓+□键的下落攻击并不是贯穿敌人、刺向地面的，而是会在命中时弹起一定高度，便于继续发动，连续命中三次后能派生出“狂化攻击”。

在习得“奈落独乐”后，下段攻击时连打□键可以使出特殊的旋转攻击，主角会沿着场景最底端来回旋转，触碰版边时自动反弹。这招对于集中在地面的杂兵，如小鬼、恶鬼等能形成非常出色的伤害输出，但是有持续时间限制，旋转一定距离后主角就会自动停下，强制进入头晕眼花的硬直状态。因此要求玩家把握好使用尺度，在临近极限前（主角头上会冒汗、同时有语音提示）用↑+□键等招式取消旋转，避免陷入任人鱼肉的不利状态。后期习得“极奈落独乐”后，下段旋转攻击的持续时间还会进一步延长。

本形态的奥义为用锤子向前方进行连续敲击，持续时间长，过程中可以用方向键控制位移，甚至以×键跳起调整高度，除了强攻外也能用来逃命，“打出之铁锤”能令奥义的持续时间延长。当奥义连续命中敌人时、主角会进入斗气状态，习得“崭岩おろし”的情况下，奥义追加“狂化攻击”作为收招动作——以巨大化的锤子发动猛烈一击。



大人

大人形态使用的武器为狼牙棒，攻击范围大、威力猛，容易把敌人打出硬直，不过出招的起手动作比较慢。但只要将□键的第一击打出，再连打按键会把狼牙棒旋转得密不透风，此时攻击速度就非常快了，旋转攻击连续命中敌人主角会进入斗气状态，派生出带爆炸效果的“狂化攻击”。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）同样可以使出上段、下段和蓄力敲击，其中蓄力敲击带爆炸效果。狼牙棒拥有很强的击倒能力，配合锻炼系谱上的“浮岳掌”和“龙破掌”效果更加显著。

狼牙棒初期的空战能力较弱，按住□键配合←/→发动的突进攻击命中敌人时会发生爆炸，但只能突进一次，习得“绯炎流星”后可以通过长按键延长空中突进的距离，但依旧无法连续来回地突进。初期在空中按□键也只能攻击一次，习得“轰天风车”后就能在空中发动狼牙棒旋转攻击，令滞空性能大大增强，对于处在空中或打点较高的敌人，如天狗、龙神等非常有效。后期的“真轰天风车”还能进一步强化狼牙棒旋转攻击的攻速和威力。

本形态按○键的奥义有三种不同的派生——①默认为挥棒将火球打出，对前方的敌人造成伤害，有极强的击飞效果；②习得“鬼火あられ”后，发动奥义时按住↓，会将火球打散成数个的小型喷火弹，从空中落下形成范围攻击；③习得“火毬弾き”后，发动奥义时按住↑，火球被打飞后会在场景内来回弹跳，但要注意在弹跳过程中主角并不是无敌状态。



大鬼

金锤图标的菱形外边表示大鬼槽，随着主角击倒敌人、获得魂时就能积蓄，蓄满发光后方能变身成为全身无敌的大鬼形态，同时大鬼槽徐徐减少，该槽清空后自动解除大鬼形态。习得“刚鬼不屈”可以令变身时间有所延长。

大鬼形态下连按□键为百裂拳连打，连续命中敌人时同样会进入斗气状态，派生出最后一下判定范围和威力都极大的“狂化攻击”。不过命中BOSS后自己也会因为反作用力退后一段距离，需要尽快跟上追加后续攻击。习得“业火千烈拳”后百裂拳附带爆炸效果，伤害进一步提升。按○键能令大鬼变为火球，控制其移动到目标地点再放开按键时发生大爆炸，习得“地狱炎舞”后火球在移动的过程中就能以爆炸波及沿途的敌人。火球形态的移动速度比大鬼快很多，但消耗大鬼槽的速度也会加快。



狂化攻击

以特定招式连续命中敌人时，主角的身体会逐渐变红，直至进入斗气状态，从而派生出强力的“狂化攻击”。在前文介绍三种形态时都已经提到了能够派生狂化攻击的招式，下面再总结一下为各位加深印象。

小孩形态・空中下落攻击：连续命中三次后，下一击追加火炎特效。

小孩形态・奥义：以巨大化的锤子猛击敌人作为收招。

大人形态・地面/空中旋转攻击：最后一下跳跃砸地时追加爆炸效果。

大鬼形态・百裂拳：连打的最后以判定范围极大的蓄力拳作为收招。



满腹增益

在正篇流程以及其他三弹DLC中，吃下食物和料理后出现的“满腹槽”只是为了限制玩家连续吃东西补血，但本弹DLC的主角有“吃货”属性，原本平淡无奇的满腹槽到了她身上却能成为强化BUFF。在锻炼系谱中有4种与满腹槽相关的技能，分别是：“英气凛々”出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%；“霸气扬々”出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%；“鬼气泼剌其ノ壹/贰”出现满腹槽的状态下攻击力上升10%。习得任意一种后，吃下食物或料理时主角周身就会出现金光特效，提醒玩家BUFF效果已启动。其中最实用的效果无疑是强化攻击力，即使在只有1点HP、没有补血必要的死狂难度，准备一些食物在战斗的强攻阶段使用，也可以起到瞬间爆发伤害输出的强大功效。



锻炼与装备

锻炼系统与其他三弹DLC相同，系谱从左到右分为小孩、大鬼和大人三条路线，通过消耗生气和魂来解锁各项能力。“能力强化”型只需解锁即可发挥效果，包括提升攻击力、强化奥义、开启特殊操作等，而“付与效果”型则必须装备上才能生效。主角可以装备三个带“付与效果”的护身符和一个装饰品。三个护符从上到下依次对应小孩、大人和大鬼形态，即护符效果只对相应的形态生效，并不是全部形态通用的，而装饰品则对所有形态皆有效果。

流程攻略

下文攻略以BOSS战的要点为主，并结合死狂难度特性介绍较为安全的战术打法，供各位玩家参考。



序幕

路线 相模

BOSS·月ノ轮熊

爪击：向正前方发动的爪击，如果事先浑身颤抖，出招会演变成三连爪。虽然攻击判定距离不短，但保持在其身后就没有威胁。爆斗气状态后，挥爪攻击还有可能追加月牙形的气刃，对灵力槽是极大的威胁。

突进：四脚着地后向正前方发动的冲刺突进，出招前有“刨地”的明显准备动作，提前跳起即可。斗气状态下BOSS的发招会省略预备动作。

小跳下压：跳跃至低空发动的下压攻击，判定范围和伤害都不大，即使躲不开、用防御也损耗不大。斗气状态时会连续跳跃。

大跳震地：跳跃至高空后发动震地攻击，四脚落地时会向两边发出冲击波。斗气状态时有可能与小跳下压连用。

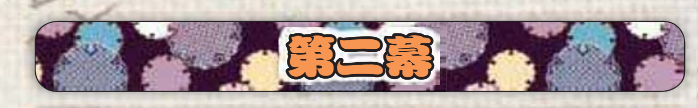
抓投：张开双爪后抓起玩家并扔出去，此招无法防御，但准备时间较长，且只对前方有判定。只要及时翻滚到对方身后便没有威胁，即使被抓利用按住防御键的伤害取消判定也可以安然无恙。

投掷野猪：随着战斗的进行，场景中会出现一些小野猪，它们的攻击欲望不算强。但当BOSS接近后会把野猪抓起并扔过来，起手动作与抓投玩家时一致，一旦命中对灵力槽损耗较大。

初阵对战的黑熊特性与正篇BOSS“黑猿”、“青坊主”类似，它的大部分招式都集中在正面，我方保持在其背后展开输出即可。由于主角目前只有初始能力，建议以攻击力较高的大人形态主战，只要第一击过后原地把狼牙棒转动起来，就能把BOSS打得连连出硬直，而且也便于自己发动狂化攻击提升伤害输出。即使对方处在抓投攻击的霸体状态，躲闪不及被抓后，按紧防御也可以避免死亡。当BOSS被打得浮空后就立刻切换到小孩形态，以突进配合空中的连续攻击展开追击。对方爆斗气后需要小心，此状态下无法再用狼牙棒打出硬直，建议以动作灵活的小孩形态迎战，以偷袭为主，死狂难度下切忌贪刀，尤其要小心躲避气刃。当场景中小野猪开始增多时，应适当配合全体攻击击杀，虽然其攻击欲望不算强，但突进攻击对灵力槽的威胁较大，且数量增多后容易导致“阴沟里翻船”。大鬼槽蓄满后就果断变身，把黑熊轰成渣渣吧！

此战还有一个小技巧，如果在黑熊爆斗气状态时发动大人形态的奥义，打出的火球会被BOSS接住并弹回来，玩家可以再挥棒打回去，如此反复直到命中对方能令其陷入长时间的硬直状态，用来解除斗气状态颇为有效。





路线 相模→武藏→甲斐

BOSS·山姥

挥刀连刺： 挥舞手中的菜刀对前方展开突刺，起手为下段或上段攻击，最多连续三下，最后一下有可能发动纵砍，对上方有判定，且对灵力槽的损耗较大。斗气状态下出刀前会有发光蓄力特效，随后向前突进，并发动高速连刺。

下压： 旋转双手的菜刀后原地起跳，以双刀插向地面，斗气状态下还会追加冲击波。一旦命中必定断刀，需活用空中突进向两侧躲闪。

喷吐毒雾： 向下方喷吐范围广、持续时间长的毒雾，发招前有明显的憋气动作，提前跳到她头顶上即可。毒雾会维持很长时间才能散去，攻击时要留心场景中的紫色区域。

菜刀雨： 先在头发中摸索，然后下蹲蓄力，向高空投掷菜刀，一定时间后如雨点般落下，菜刀按出手时的颜色分为几种情况——①白色普通菜刀；②红色爆炸菜刀，落地时带有爆炸效果；③紫色剧毒菜刀，命中后会进入中毒状态。无论是哪一种菜刀，跳起在空中打掉比较安全。

旋转菜刀： 起手动作与菜刀雨一致，但扔出的是不断旋转的白色菜刀，会滞空一段时间。攻击菜刀可以弹向BOSS造成伤害，斗气状态后菜刀的数量会增加、且滞空时间延长，一段时间后没有打掉的菜刀还会自动飞向玩家所在位置。

乱发钻头： 起手动作类似菜刀雨，头发会变得像钻头一般、分为五股旋转着向周身180°发动攻击。如果不对头发进行攻击，放任一段时间后会演变成从地底伸出的巨大钻头，攻击范围极广。一旦成功打掉五股头发，BOSS会陷入瘫坐在地面的长时间硬直状态。

山姥的头很大，允许玩家踩在上面展开输出，在BOSS头上时她间或会用菜刀刺向上方，不过准备动作明显，很容易躲避。由于主人公罗邪鬼的强势，锻炼系谱无论选择主升小孩路线或是大人路线都可以赢下后续两场BOSS战，这里也分两种打法讲解，玩家可根据自己的习惯任选其一。

板斧流： 以空中下落攻击连续命中山姥头部，派生出的狂化攻击可以把BOSS打飞。玩家的空中连击技巧直接影响伤害的输出效率，建议在空中只打3下，稍作停顿再攻击，如此反复并以方向键控制下落角度，争取粘着BOSS不断追击。对方发动乱发钻头时就果断变身大鬼，或是使用奥义对攻，板斧奥义的持续时间比BOSS此招更长。如能击破五股头发还能继续对BOSS展开输出，习得“崭岩おろし”后追加的狂化攻击伤害惊人。

狼牙棒流： 站在山姥头上原地挥棒就可以保持输出了，而且还能轻松地派生狂化攻击，BOSS扔出的旋转菜刀凭借狼牙棒优秀的滞空性能很容易就能全数打掉。主升大人路线时建议习得“鬼气泼刺其ノ壹”，在战斗中要展开强攻前先吃个东西，利用满腹槽的BUFF效果提升伤害。对方发动乱发钻头时，先利用躲避设法翻滚到其脸部的安全区域，在这里旋转狼牙棒可以一次性攻击到全部五股头发，效率极高。

提醒一下，等级提升后前来挑战时，随着山姥血量的减少，场景中会追加突然升起的竹栅栏，最好用小孩形态的下段旋转攻击全部清掉后再追着BOSS打。





路线 甲斐→骏河→伊豆

BOSS·络新妇

最终战的女郎蜘蛛会在两种形态间来回切换，通常形态是我方展开输出的最佳时机，但是对方的攻势也同样凌厉；藏入背景中的隐匿形态时场景会变为淡蓝色，只有在其露出上半身时才有攻击判定，相对而言此阶段我方也较为安全。

·通常形态

跟踪火鸟：从嘴里吹出的小型火团，分散成数只火鸟后会自动追踪玩家，在攻击时顺便打掉即可。

八爪乱刺：准备动作为上半身向后倾，随后用八条腿对前方展开连续攻击，判定范围较大，要及时躲避到对方身后。

喷吐蛛丝：准备动作为下半身向后倾，随后从尾部喷出几股蛛丝。初期范围只有斜下方45°，爆斗气后范围变大，甚至会连续喷吐。碰到蛛丝会被黏住无法动弹，并被BOSS直接拉到面前啃咬。

·隐匿形态

头部啃咬：上半身现出蜘蛛原形，对周围发动啃咬攻击，有时还伴随着一下腿部攻击，但范围和威力都不大，直接防御即可。

喷吐丝柱：视觉观感类似正篇BOSS“土蜘蛛”的招式，但是并不会360度旋转，而且也没有黏着效果，可以用攻击弹返回去对BOSS造成伤害。

喷吐蛛丝：从头部喷出的蛛丝，命中时同样是被黏住，但并不会被BOSS拉到面前。死狂难度下只被蜘蛛丝命中并不会死亡，但若没能及时挣脱往往难逃BOSS或杂兵的后续攻击。

战斗中还不断有蜘蛛女佣前来，在其完成变身后才具有攻击判定，杂兵们会飞在空中偷袭玩家。手部的突进攻击和腿部的连续突刺威胁都不大，当其举起双手飘过来时要小心，一旦被近身抓住就会遭到连续啃咬，应提前躲开或是用攻击强制打断。根据锻炼系谱的升级路线，此战同样可以分为两种打法。

板斧流：延长奥义时间的“打出之铁锤”必须习得，并给小孩形态装备“秘法「幻化」”。通常形态下BOSS只要使用乱刺或蛛丝这种原地停留类的招式，就果断发动奥义对攻，连续敲击配合大威力的狂化攻击可以很快扣除一条血槽。BOSS进入隐匿状态后，建议跑到场景左侧平台的下方，这里的平台可以挡掉BOSS的远程攻击，玩家只需对付零散的杂兵。如果BOSS靠近就看准时机打它几下，但切记此阶段的主要任务是回复灵力槽，不要做浪费板斧灵力的动作，而是留到BOSS恢复成通常状态后再以奥义爆发。

狼牙棒流：相比第二场BOSS战没有更多必须学习的技能，尽量提升大人形态的攻击力即可。BOSS通常形态时要多用翻滚、尽量保持在她身体的下方或侧后方，当其喷吐蛛丝或发动乱刺时就用狼牙棒的旋转攻击配合满腹槽BUFF输出伤害。BOSS隐匿到背景中后，依旧是躲到场景左下方的平台下，在这里原地旋转狼牙棒既可以打退靠近的杂兵和BOSS，又可以把飞来的丝柱弹回去，可谓攻守兼备。要注意的是狼牙棒第一击挥舞很慢，面对袭来的敌人要提前按键攻击。

两种打法相较而言“板斧流”更为简单暴力，准备几个勾玉回复灵力就可以一直把通常状态的BOSS压制住；“狼牙棒流”更考验操作，但对灵力的损耗不大，忍袋中准备好食物保持满腹状态即可。当BOSS在从隐匿形态切换回通常形态时，必定会回到场景上方的蜘蛛网正中心，用蛛丝拉出两个杂兵，此时正是提前站位展开猛攻的绝佳时机。无论是用小孩形态的奥义、大人形态的空中旋转攻击、还是变身成大鬼的百裂拳，都全力倾泻到她身上吧！





任意难度通关后地图上的结界全部解除，玩家可以操纵罗邪鬼前往各地，挑战正篇流程的BOSS和魔窟，而再次去击倒序幕和第二幕的BOSS也能得到饰品。在击倒正篇的16个BOSS后可以得到特殊装备品“转变の导べ”，装备着该饰品再次击倒络新妇就能迎来第二结局。

如果玩家购买并打完了全部4弹DLC，元禄怪奇谭的标题画面下还会追加“七宝招福”的选项——介绍在4弹DLC故事中出现的7位福神的宝物，以及制作组的感谢语，还有一张插画。




奖杯要点

“角隐女地狱”的奖杯组同样包含1金、2银、3铜共6个奖杯，条件设置与之前的DLC类似，难点依旧集中在“死狂”难度的BOSS挑战。不过由于罗邪鬼本身非常强力，整体难度低于先前三弹DLC，靠“秘奥「折伏」”踏破魔窟百鬼夜行更是毫无压力。






八景巡りと輿入れ 铜杯

取得条件：完成“角隐女地狱”的大诂



阿武松 铜杯

取得条件：在战斗中进入满腹状态20次

猛る巨女の凶行 铜杯

取得条件：以大鬼形态击败BOSS



鬼退治の舞台袖 银杯

取得条件：完成“角隐女地狱”的所有结局



至极・角隐鬼女百花齐放 银杯

取得条件：在“死狂”难度下完成“角隐女地狱”的大诂



魔窟の罗刹女 金杯

取得条件：用罗邪鬼通过所有的魔窟



锻炼系谱

下面给出锻炼系谱中的所有资料，建议在通关后优先挑战伊势的魔窟“铃鹿峠の大百足”，获得饰品“山灵の护符”以便在战斗中多积累魂。习得最后一招“秘奥「折伏」”后装在大人形态上，配合旋转攻击触发狂化攻击后，可以快速地积累大鬼槽，便于积极地变身成为大鬼、完虐各路BOSS。

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
秘法「舍戒」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升10%	魂100	—
攻+3・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+3	魂276	—
攻+5・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+5	魂261	—
攻+4・大人	能力强化	大人形态的攻击力+4	魂290	—
奈落独乐	能力强化	小孩形态↓+□键连打可以发动下段旋转攻击	生气984	—
攻+5・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+5	魂370	—
攻+4・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+4	魂320	—
攻+6・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+6	魂304	—
地狱炎舞	能力强化	从大鬼形态变为火球移动时附加爆炸效果	生气617	—
攻+7・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+7	魂350	—
攻+5・大人	能力强化	大人形态的攻击力+5	魂337	—
攻+7・大人	能力强化	大人形态的攻击力+7	魂389	—
轰天风车	能力强化	大人形态在空中连打□键可以发动旋转攻击	生气935	—
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气215、魂187	力5、体力2
攻+7・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+7	魂426	—
攻+11・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+11	魂715	—
心得「法眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气206、魂179	力8、体力4
攻+9・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+9	魂403	—
秘法「劫火」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气346、魂301	力11、体力5
攻+14・大人	能力强化	大人形态的攻击力+14	魂753	—
攻+8・大人	能力强化	大人形态的攻击力+8	魂448	—
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气189、魂164	力6、体力3
英气凛々	能力强化	出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%	生气2074	—
崭岩おろし	能力强化	小孩形态的奥义连续命中时会在最后发动强力一击	生气2082	—
攻+15・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+15	魂819	—
攻+22・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+22	魂888	—
霸气扬々	能力强化	出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%	生气1874	—
攻+14・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+14	魂678	—
心得「求道」	付与效果	灵力的回复速度加快	生气397、魂345	力14、体力8
攻+27・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+27	魂1164	—
攻+16・大人	能力强化	大人形态的攻击力+16	魂862	—
鬼火あられ	能力强化	大人形态发动奥义时按住↓可变招为喷火弹	生气1970	—
鬼气泼剌其ノ壹	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力上升10%	生气1977	—
攻+23・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+23	魂1228	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义的伤害上升20%	生气454、魂395	力22、体力11
攻+17・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+17	魂938	—
攻+20・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+20	魂1074	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气1015、魂883	力47、体力26
攻+25・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+25	魂1017	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+19・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+19	魂776	—
秘法「法轮」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加20%	生气849、魂738	力36、体力20
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气1217、魂1058	力58、体力32
攻+22・大人	能力强化	大人形态的攻击力+22	魂1130	—
攻+19・大人	能力强化	大人形态的攻击力+19	魂987	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气708、魂616	力27、体力14
攻+24・大人	能力强化	大人形态的攻击力+24	魂1293	—
回天功	能力强化	发动狂化攻击时生命力回复5%	生气2668	—
攻+25・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+25	魂1406	—
攻+27・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+27	魂1609	—
攻+33・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+33	魂1525	—
攻+30・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+30	魂1332	—
浮岳掌	能力强化	将敌人打倒在地和令敌人断刀的能力增加	生气2402	—
攻+30・大人	能力强化	大人形态的攻击力+30	魂1694	—
攻+27・大人	能力强化	大人形态的攻击力+27	魂1480	—
火毬弹き	能力强化	大人形态发动奥义时按住↑可令火球来回弹跳	生气2535	—
攻+37・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+37	魂2876	—
打出之铁锤	能力强化	小孩形态发动奥义的持续时间延长	生气4085	—
攻+30・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+30	魂1841	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气1456、魂1266	力70、体力38
刚鬼不屈	能力强化	大鬼形态的持续时间延长	生气3676	—
攻+35・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+35	魂1744	—
攻+41・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+41	魂2724	—
极意「降魔」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而大幅上升	生气1743、魂1516	力83、体力46
攻+32・大人	能力强化	大人形态的攻击力+32	魂1938	—
绯炎流星	能力强化	大人形态的突进攻击强化，长按时飞行距离延长	生气3880	—
攻+39・大人	能力强化	大人形态的攻击力+39	魂3027	—
极意「华严」	付与效果	奥义的伤害上升30%	生气2087、魂1815	力96、体力53
攻+50・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+50	魂4121	—
攻+44・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+44	魂3443	—
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气3580、魂3113	力135、体力74
真髓「天眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气5131、魂4462	力159、体力88
攻+48・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+48	魂3262	—
真髓「久修」	付与效果	灵力的回复速度大幅加快	生气2991、魂2601	力122、体力68
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气4286、魂3727	力147、体力81
攻+46・大人	能力强化	大人形态的攻击力+46	魂3624	—
攻+53・大人	能力强化	大人形态的攻击力+53	魂4338	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气2498、魂2172	力110、体力60
练气法	能力强化	生气收集越多、攻击力越高	生气18439	—
攻+55・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+55	魂6312	—
攻+68・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+68	魂9709	—
龙破掌	能力强化	对倒地敌人造成的伤害上升30%	生气16595	—
攻+54・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+54	魂3904	—
攻+61・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+61	魂5980	—
攻+69・大人	能力强化	大人形态的攻击力+69	魂10220	—
攻+59・大人	能力强化	大人形态的攻击力+59	魂6644	—
鬼气泼剌其ノ贰	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力再上升10%	生气17517	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气6142、魂5341	力170、体力94
攻+72・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+72	魂15190	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气14101、魂12262	力202、体力111
极意「轮宝」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加30%	生气11262、魂9793	力192、体力106
攻+71・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+71	魂9198	—
攻+76・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+76	魂14390	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气21691、魂18862	力213、体力117
攻+75・大人	能力强化	大人形态的攻击力+75	魂15989	—
极意「黑业」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升20%	生气7353、魂6394	力180、体力99
攻+77・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+77	魂45771	—
攻+75・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+75	魂24354	—
极奈落独乐	能力强化	小孩形态下段旋转攻击的持续时间延长	生气58886	—
攻+82・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+82	魂43362	—
攻+78・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+78	魂23072	—
业火千烈拳	能力强化	大鬼形态的通常连击附加强力的爆炸效果	生气52998	—
真轰天风车	能力强化	大人形态的旋转攻击强化	生气55942	—
攻+77・大人	能力强化	大人形态的攻击力+77	魂25636	—
攻+81・大人	能力强化	大人形态的攻击力+81	魂48180	—
攻+88・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+88	魂121725	—
攻+91・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+91	魂115319	—
攻+89・大人	能力强化	大人形态的攻击力+89	魂128132	—
秘奥「折伏」	付与效果	发动狂化攻击时，全部灵力与大鬼槽回复30%	生气28411、魂24705	力277、体力147

文 乌冬 美编 咕噜

游戏发售了一个多月，相信大部分玩家都和笔者一样，进入刷刷刷的阶段了，不知道有没刷到心仪的武器和护石呢？这次的研究主要是上辑攻略的补完，包括了上辑没有写的几只新怪，以及武器的强化派生表。

3DS	相关攻略研究：Vol.227		
	ACT	动作・狩猎	
怪物猎人 4 G			
モンスタ－ハンタ－4G			
Capcom	日版	2014年10月11日	
1～4人	6264日元	对应扩张右滑杆/邂逅通信	

怪物攻略

白一角龙






弱点属性

雷、冰

可破坏部位

角、背、尾

主要招式

钻地：白一角龙钻地后只有垂直起上一种攻击方式，可根据尘土扬起的地方判断起上位置。

突进：直线型的冲撞攻击，速度较快，可横向移动回避，注意白一角龙有时会在突进完后马上 180 度转身突进第二次。

摆尾：一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，从其右后侧接近比较容易追击成功。

甩尾：类似火龙的顺时针甩尾，角龙的尾巴长，攻击范围大，断尾使范围减小后比较容易反击。

侧撞：近距离时最有威胁的一招，出招速度快、判定大，位于白一角龙脚部附近时要注意。

二连角顶：针对正面目标的近距离招式，出招速度快，往其右侧移动会相对容易回避，如果是有盾的武器最好选择防御。



狩猎要点

和一角龙一样，钻地和突进是白一角龙的两大杀手锏，不过这两个同时也是它的弱点，白一角龙钻地后可以趁其在地中时用音爆弹将其炸出地面，这时白一角龙会陷入和中落穴时一样的硬直状态，而且从硬直恢复过来时白一角龙会短暂地飞到空中，这时使用闪光玉可将它从空中闪下来，造成倒地硬直，这个 Combo 可以争取不少的攻击机会，但要注意音爆弹对发怒后的白一角龙无效。而对付白一角龙的突进，则可以引它去撞特定的柱子，这样它的角就会暂时卡在柱子里拔不出来，任由我们攻击，村任务树海狩猎白一角龙时的柱子则是其初始出现区域，不过要注意的是如果破坏了白一角龙的角或柱子被白一角龙的攻击破坏，这个方法就使用不了了。

锈

钢龙

弱点属性

龙、水

可破坏部位

角、翼、尾



主要招式

突进：直线型突进，横向移动回避。

爪击：主要针对侧面的爪击，远离或往钢龙身体下方回避皆可，但注意尾部也有攻击判定。

吐息：直线型单发吐息，从侧面接近后可反击。

后跳吐息：吐息的同时用后跳拉开距离，不容易反击。吐息分为单发、双发和单发蓄力型三种，着地后会形成龙卷在场上残留一段时间，其中单发蓄力型的大龙卷不仅范围大，残留时间长，而且周围还有风压效果。

空中吐息：和后跳吐息一样同样分为单发、双发和单发蓄力型三种，并且经常会连续使用。

空中吐息扫射：在空中用风进行持续扫射，分为扇形和以自身为中心的圆形两种，都可以往其正下方回避并攻击。

滑翔：空中版的突进，同样是横向移动回避。

空中扑杀：也是空中的招式，主要针对中距离的目标，不过判定不大，保持移动基本不会被打中。

地上扑杀：锈钢龙的专用招式，直立起身子对近距离目标扑杀，出招速度很快，并且很多时候会连续使用两次，来不及回避时要赶紧防御或飞扑。

狩猎要点

锈钢龙是处于蜕皮时期的钢龙，全身覆盖着准备蜕去的生锈龙鳞，导致头、腹、尾以外的地方肉质硬化，攻击时要尽量打这三个地方，以免弹刀产生硬直。另外锈钢龙的速度也比钢龙快，经常会跳到猎人的侧面发起攻击，所以一定活用镜头锁定功能，将其时常保持在自己视野范围内。

和对付普通钢龙一样，先将锈钢龙的风护罩解除是狩猎的首要课题，不过由于锈钢龙的动作很快，能供我们攻击的机会很少，一般都是趁其升空用闪光玉闪下来或乘骑来制造攻击机会，然后趁其倒地时集中攻击头部打出硬直，这样可令护罩暂时消失，除此之外，令锈钢龙中毒或破坏它的角也能令其龙风压减小为风压【大】，这样就好打很多了。

蛇

帝龙

弱点属性

龙

可破坏部位

头（2阶段）、前爪、胸（2阶段）、背（2阶段）、后脚、尾（2阶段）

主要招式

吐息：吐息落地后会有大范围爆炸，看蛇帝龙嘴里有火光的时候就得做好飞扑或防御的准备了。

吐息扫射：蛇帝龙从地图上消失后使用的招式，涵盖全场的范围攻击，可看准吐息过来时用飞扑来躲，用完后蛇帝龙会有短暂硬直，可趁这时攻击。

噬咬：一般在地图西面平台时使用，针对单体目标的直线攻击，看到它张大嘴从版面边缘过来时就可准备回避或防御了，躲开后可攻击处于硬直状态的蛇帝龙。

大噬咬：和吐息扫射一样，使用前蛇帝龙会从地图上消失，然后从地图一侧发起噬咬，同样用完后蛇帝龙会有短暂硬直。

陨石雨：比起蛇王龙，蛇帝龙的陨石雨更加频繁，需看准陨石的落点来躲。

爪击：非攀附状态下的招式，在北面平台时为左爪攻击，西面为右爪攻击，注意爪部变红时这招会在地上留下熔岩地形。

扫尾：在地图北面平台时使用，针对尾巴附近的猎人的攻击，虽然范围不小，但伤害不高，扫完后尾巴会暂时留在平台上，可趁此时反击。

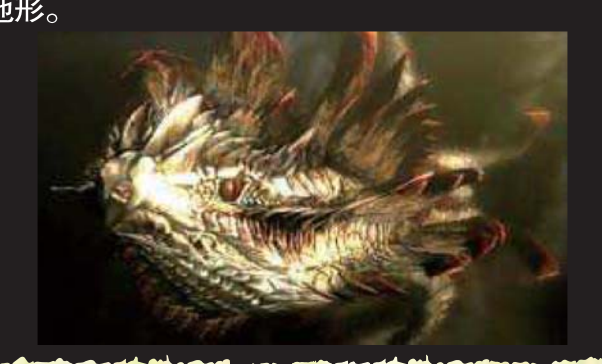
狩猎要点

和蛇王龙一样，和蛇帝龙的战斗也分为地图西北面的石柱以及北面和西面的平台三部分，当它攀附在西北的石柱上时，猎人可以从高台爬上它的身体，沿着身体一直向上可到达背部，攻击两个大扇刃，如果中间跳到石柱的蔓藤上，还可以到达头部和爪子处，如果这时头部已经破坏了一阶段，还可以跳到它头顶可以进行两次素材剥取。

蛇帝龙从石柱上下来后，会分别出现在西面和北面的平台上，这时可以攻击它的胸部和两个爪子，但要注意的是这时蛇帝龙会使用大噬咬和吐息扫射，两招的攻击力都很高，中了的话十有八九会被秒杀，得看准攻击过来时使用飞扑来躲，又或者使用モドリ玉回营地。另外在北面平台时蛇帝龙还会使用扫尾，扫尾后尾巴会暂时留在平台上，是破尾的好时机。

当蛇帝龙的 HP 在一定以下时它会把北面平台破坏掉，战斗中心转到西面平台和石柱上，还有这时陨石的掉落点有一定几率会出现矿石，从矿石上可以挖到凶星の破片，这个素材只有通过这个方法得到。

蛇帝龙与蛇王龙不同的地方在于肉质硬化，只有部位变红时才砍得进，还有当它头部和爪部变红时，噬咬和爪击会在地上留下熔岩地形。







アイアンソ - ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アイアンソ－ド	288	–	0%	———
┗アイアンソ－ド改	336	–	0%	———
┣バスタ－ソ－ド	384	–	0%	———
┃┣バスタ－ソ－ド改	480	–	0%	———
┃┃┣ブレイズブレイド	528	防 +10	0%	———
┃┃┃┗ブレイズブレイド改	624	防 +15	0%	○——
┃┃┃┣アッパ－ブレイズ	720	防 +20，（火 250）	5%	○○—
┃┃┃┃┗マスタ－ブレイズ	768	防 +30，（火 380）	5%	○○○
┃┃┃┃┗エクセルブレイズ	1104	防 +35，（火 400）	10%	○○○
┃┃┃┃┗グランドブレイズ	1248	防 +40，（火 430）	10%	○○○
┃┃┃┗クロ－ムレイザ－	720	毒 300	15%	○——
┃┃┃┗クロ－ムデスレイザ－	768	毒 370	20%	○○—
┃┃┃┗クロ－ムヘル	1056	毒 420	20%	○○—
┃┃┃┗クロ－ムヘブン	1152	毒 470	30%	○○○
┃┃┗フルミナントソ－ド	528	雷 250	0%	———
┃┃┗フルミナントブレイド	720	雷 350	0%	○——
┃┃┗フル・フルミナント	816	雷 450	0%	○——
┃┃┗ブラッドフルソ－ド	1008	雷 550	0%	○——
┃┃┗ブラッドフルミナント	1200	雷 630	0%	○——
┃┗武骨包丁	624	–	–10%	———
┃┣武骨包丁【舟行】	720	–	–10%	———
┃┃┗虾蟇の大包丁	864	（水 200）	–20%	———
┃┃┗虾蟇の大包丁【荒砥】	912	（水 270）	–20%	———
┃┃┗荒虾蟇の出刃	1248	（爆破 350）	–20%	○——
┃┃┗荒虾蟇の出刃【沸崩】	1392	（爆破 420）	–20%	○——
┃┗ブラスウォル	768	防 +20	0%	———
┃┗グレンウォル	960	防 +25，（火 150）	0%	○——
┃┗クラッグクリフ	1008	防 +30，（火 370）	0%	○○○
┃┗クラッグクリフ改	1392	防 +40，（火 380）	0%	○○○

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃┗绝崖剑タイタニアス	1488	防 +50，（火 390）	0%	○○○
┗荒くれの大剑	480	–	0%	———
┣族长の大剑	528	–	0%	———
┃┣プライド of シャドウ	576	龙 150	25%	○——
┃┃┗プライド of ダ－ク	624	龙 200	35%	○——
┃┃┗プライド of ドゥ－ム	672	龙 220	45%	○——
┃┃┗ THE アポカリプス	768	龙 250	65%	○——
┃┃┗ THE シャイニング	1056	龙 320	65%	○——
┃┃┗ THE オリジン	1152	龙 400	65%	○——
┃┗大王剑フウライ	672	雷 120	0%	○——
┃┗王牙大剑【黑雷】	768	雷 220	0%	○——
┃┣狱大剑リュウカク	816	龙 440	0%	○○—
┃┃┗狱大剑リュウカク改	1152	龙 490	0%	○○—
┃┃┗狱大剑【边狱】	1296	龙 550	0%	○○○
┃┣鬼金棒	864	雷 240	20%	○○—
┃┃┗大鬼金棒	912	雷 260	25%	○○—
┃┃┗大鬼金棒【温罗】	1296	雷 300	30%	○○—
┃┃┗大鬼金棒【猿魔王】	1344	雷 350	30%	○○—
┃┗真・王牙大剑【一天】	1104	雷 400	0%	○○—
┃┗ガオウ・ガルバルク	1248	雷 500	0%	○○○
┗ドロスボ－ンソ－ド	480	水 230	0%	———
┗ドロスボ－ンソ－ド改	528	水 300	0%	———
┗カタラクトソ－ド	720	水 340	0%	○——
┗カタラクトブレイド	816	水 480	0%	○——
┗カタラクトブレイド改	1200	水 600	0%	○——

ボ - ンブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンブレイド	384	–	0%	———
┗ボ－ンブレイド改	432	–	0%	———
┗アギト	480	–	0%	———
┣オオアギト	528	–	0%	———
┃┣ゴ－レムブレイド	576	–	0%	———
┃┃┗ティガノアギト	672	–	–15%	———

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃┃ ┣轰大剑［王虎］	864	–	–10%	○——
┃┃ ┃┗カ–サスブレイド	912	（爆破 250）	–5%	○——
┃┃ ┃ ┗冲大剑【赤威】	960	（爆破 300）	10%	○○—
┃┃ ┃ ┗冲大剑【赤威】改	1296	（爆破 330）	15%	○○—
┃┃ ┃ ┗绝冲大剑【神威】	1440	（爆破 400）	25%	○○—
┃┃ ┣ディオスブレイド	720	爆破 180	0%	———
┃┃ ┃┗ディオスブレイド改	768	爆破 230	0%	———
┃┃ ┃ ┗爆碎の大剑	864	爆破 280	0%	○——
┃┃ ┃ ┗破岩大剑ディオホコリ	1200	爆破 350	0%	○——
┃┃ ┃ ┗碎光の击剑	1296	爆破 400	0%	○——
┃┃ ┗エクスキュ–ション	912	–	–10%	○——
┃┃ ┃┗エクスキュ–ション改	1248	–	–10%	○——
┃┃ ┃ ┗执行人の大斧	1440	–	–5%	○——
┃┃ ┗角龙剑タ–リアラ–ト	1392	–	–10%	○——
┃┃ ┗角王剑ア–ティラ–ト	1536	–	–20%	○——
┃┗ヴァルキリ–ブレイド	576	毒 150	0%	———
┃ ┣ジ–クリンデ	672	毒 180	0%	———
┃ ┃┗ティタルニア	816	毒 200	5%	○——
┃ ┃ ┣ブラッシュデイム	864	毒 360	5%	○○—
┃ ┃ ┃┗ブラッシュデイム改	1152	毒 400	10%	○○—
┃ ┃ ┃ ┗ブリュンヒルデ	1296	毒 450	10%	○○—
┃ ┃ ┗オベリオン	864	（火 480）	10%	○○—
┃ ┃ ┗オベリオン改	1296	（火 500）	15%	○○—
┃ ┃ ┗ペイルカイザ–	1344	（火 530）	20%	○○—
┃ ┗レッドウィング	672	火 150	0%	———
┃ ┗炎剑リオレウス	720	火 200	0%	———
┃ ┗焰剑リオレウス	768	火 420	0%	———
┃ ┣辉剑リオレウス	912	火 500	0%	———
┃ ┃┗辉剑リオレウス改	1200	火 550	0%	○——
┃ ┃ ┗辉王剑リオレウス	1296	火 620	0%	○——
┃ ┗煌剑リオレウス	816	火 320	0%	○○—
┃ ┗煌剑リオレウス改	1104	火 370	0%	○○○
┃ ┗煌炎剑リオレウス	1200	火 420	0%	○○○
┗ザッシュソ–ド	480	水 250	0%	———
┣ザッシュソ–ド改	576	水 420	0%	○○—
┃┗ザッシュブレイド	624	水 540	0%	○○—
┃ ┗ザザッシュブレイド	720	水 680	0%	○○—
┃ ┣ジャラ–ブレイド	960	水 730	0%	○○○
┃ ┃┗ジャジャラブレイド	1056	水 800	0%	○○○
┃ ┗ファウラ–ブレイド	912	火 730	0%	○○○
┃ ┗フルファウラブレイド	1008	火 800	0%	○○○
┗ブロ–ドブレイド	528	–	10%	———
┗ブロ–ドブレイダ–	576	–	15%	○——
┗スキュラブレイダ–	624	（睡眠 300）	30%	○——
┗スキュラルシャ–バ–	672	（睡眠 350）	35%	○○—
┗スキュラミアシゾ–	960	（睡眠 370）	35%	○○—
┗ネグルスキュラ	1008	（睡眠 400）	40%	○○—
┗ネグルヴァルスキュラ	1104	（睡眠 450）	40%	○○—

蛇剑【大蛇】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
蛇剑【大蛇】	480	–	0%	○——
┣蛇剑【大蛇】改	528	–	0%	○——
┃┗蛇剑【毒牙】	576	毒 450	0%	○——
┃ ┗蛇剑【毒蛾】	672	毒 550	0%	○——
┃ ┗蛇剑【毒蛇】	720	毒 700	0%	○——
┃ ┗咬剑【大蛇头】	1056	毒 800	0%	○——
┗ザンシュトウ【雏】	528	火 180	0%	○○—
┗ザンシュトウ【军鸡】	576	火 220	0%	○○—
┣セイリュウトウ【鸟】	672	–	5%	○○○
┃┗セイリュウトウ【狼】	768	（毒 450）	10%	○○○
┃ ┗セイリュウトウ【凶】	816	（毒 600）	15%	○○○
┃ ┗セイリュウトウ【厄】	1152	（毒 620）	20%	○○○
┃ ┗黑狼王のエンゲツトウ	1248	（毒 650）	25%	○○○
┗ヒドウンブレイズ	576	–	35%	○○—
┗暗夜剑【宵暗】	768	（麻痹 300）	45%	○○—
┗暗夜剑【宵暗】改	1056	（麻痹 340）	45%	○○—
┗无明大剑【苦谛】	1152	（麻痹 390）	50%	○○—

水剑ガノトトス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
水剑ガノトトス	576	水 150	0%	———
┗水剑ガノトトス改	672	水 220	0%	———
┗苍剑ガノトトス	768	水 250	0%	———
┗苍刃剑ガノトトス	864	水 320	0%	○——
┗苍刃剑ガノトトス改	1152	水 380	0%	○○—
┗大海流剑ガノトトス	1296	水 450	0%	○○—

レイトウマグロ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
レイトウマグロ	480	冰 350	0%	———
┗レイトウ本マグロ	672	冰 500	0%	———
┗瞬间レイトウ本マグロ	960	冰 750	0%	———

召雷剑【麒麟】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
召雷剑【麒麟】	624	雷 500，防 +15	0%	○——
┗召雷剑【麒麟王】	768	雷 620，防 +25	0%	○○—
┗召雷剑【麒麟帝】	1152	雷 860，防 +35	0%	○○—

レッドシザ-系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
レッドシザ–	816	防 +20	0%	○——
┗グレ–トシザ–	1056	防 +30	0%	○——
┗バイオレットシザ–	1200	防 +45，（冰 260）	0%	○——
┗グランドシザ–	1296	防 +60，（冰 350）	0%	○——

ヴォルガベル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ヴォルガベル	672	（爆破 150）	0%	○——
┗ヴォルガンツァ–	768	（爆破 250）	0%	○○○
┗ヴォルガヴァ–チ	1008	（爆破 460）	0%	○○○
┗ヴォルガンヒツツエ	1152	（爆破 620）	0%	○○○

チェ-ダアルザバル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
チェ–ダアルザバル	864	–	10%	○——
┗チェ–ダアルザバル改	960	–	10%	○——
┗叛逆の断刀	1248	–	20%	○——
┗叛逆刀ロ–グレギオン	1392	–	20%	○——

大振りな剑鳞の欠片系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
大振りな剑鳞の欠片	912	防 +20，（麻痹 120）	–20%	○——
┗铠袖一触に绝つダイト	1008	防 +25，（麻痹 240）	–10%	○○—
┗断罪王ウォルダイト	1344	防 +30，（麻痹 290）	–10%	○○○
┗帝剑ダラトラオム	1440	防 +40，（麻痹 320）	–10%	○○○
┗蛇帝剑レヴリマデュラ	1488	防 +45，（麻痹 360）	–10%	○○○

暴雪剑【麒麟帝】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
暴雪剑【麒麟帝】	672	冰 600，防 +40	0%	○○—
┗暴雪剑【麒麟圣】	960	冰 700，防 +42	0%	○○—
┗暴雪剑【麒麟神】	1104	冰 800，防 +46	0%	○○—

霸剑エムカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
霸剑エムカムトルム	1104	–	30%	○——
┗霸剑ク–ネエムカム	1632	–	40%	○——

崩剑ウェンカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩剑ウェンカムルバス	1248	冰 100，防 +10	–30%	———
┗崩天剑エンテオンカム	1728	冰 120，防 +20	–30%	———

ミラブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラブレイド	864	龙 300	0%	———
┗ブラックミラブレイド	1488	龙 430	0%	○——

シャイン or ダ-ク系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
シャイン or ダ–ク	1488	龙 120	–45/20%	○○—

グランシャムシ-ル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
グランシャムシ–ル	1392	毒 660	0%	○○○

エルダオル＝ディグル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
エルダオル＝ディグル	1488	冰 250	–50%	———

叹きの碑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
叹きの碑	1344	睡眠 130	–10%	○——
┗忘却のオストラコン	1440	睡眠 180	–20%	○——

フレイムミラブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
フレイムミラブレイド	1200	火 1000	20%	———

ミラアンセスシア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラアンセスシア	1296	龙 750	0%	———

凄くさびた大剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄くさびた大剑	240	–	0%	———
┗さびた大剑	288	–	0%	———
┣エンシェントプレ－ト	480	龙 450	0%	○○○
┃┗エルダ－モニュメント	672	龙 480	0%	○○○
┃ ┗エタ－ナルグリフ	1056	龙 600	0%	○○○
┗钢冰大剑	768	冰 320	5%	○——
┗ダオラ＝デグニダル	864	冰 470	10%	○——
┗ダオラ＝ディグリベグ	1296	冰 520	10%	○——

凄く风化した大剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した大剑	240	–	–10%	———
┗风化した大剑	384	–	–10%	———
┣エピタフプレ－ト	720	龙 550	0%	○○—
┃┗エピタフプレ－ト改	864	龙 600	0%	○○—
┃ ┗エピタフイディオン	1152	龙 700	0%	○○—
┗テスカブレイド	816	爆破 380	0%	———
┗キングテスカブレイド	864	爆破 450	0%	———
┗テスカ・デル・ソル	1248	爆破 690	0%	———

ホウマノツルギ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ホウマノツルギ	480	雷 280，防 +5	5%	———
┗テンマノツルギ	672	雷 650，防 +10	15%	———

真・轰断剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
真・轰断剑	576	–	0%	———
┗天地・轰断剑	912	（麻痹 100）	0%	○——

キャプテンJブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
キャプテンJブレイド	672	（爆破 250）	0%	○——
┗キャプテンJバスタ－	768	（爆破 350）	0%	○○—

仁剑【任客立ち】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
仁剑【任客立ち】	1104	–	–70%	———

ユニバ－スクロム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ユニバ－スクロム	768	防 +20，（冰 550）	0%	○○○

クロオビブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クロオビブレイド	1296	（火 270）	0%	○○—

Gブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
Gブレイド	1584	（龙 150）	0%	———

アニバ－サリ－ソ－ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アニバ－サリ－ソ－ド	1392	防 +20，爆破 240	0%	○○○

アモンの剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アモンの剑	1296	火 520	20%	———



铁刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
铁刀	198	–	0%	———
┗铁刀【禊】	231	–	0%	———
┗铁刀【神乐】	264	–	0%	———
┣斩破刀	330	雷 100	5%	———
┃┣鬼斩破	396	雷 120	5%	———
┃┃┗鬼哭斩破刀	462	雷 200	10%	○——
┃┃ ┗鬼哭斩破刀・真打	495	雷 230	15%	○○—
┃┃ ┗妖刀・鬼怨斩首刀	627	雷 300	15%	○○—
┃┃ ┗八界统鬼斩极刀	759	雷 360	20%	○○—
┃┣スティ－ル of ファクト	396	龙 100	20%	———
┃┃┗スティ－ル of ロウ	429	龙 150	25%	———
┃┃ ┗スティ－ル of ジャッジ	462	龙 180	30%	———
┃┃ ┗THE ジャスティス	528	龙 230	40%	○——
┃┃ ┗THE ロウ	726	龙 260	45%	○——
┃┃ ┗THE ディカロ－グ	792	龙 300	45%	○——
┃┗クラブカッタ－	528	防 +30	0%	———
┃ ┣ダイミョウカッタ－	594	防 +40	0%	———
┃ ┃┗ダイミョウカッタ－改	726	防 +50	0%	———
┃ ┃ ┗ザザミスライサ－	858	防 +60	0%	———
┃ ┣クリムゾンサイス	528	火 180	0%	———
┃ ┃┗クリムゾンサイス改	594	火 220	0%	○——
┃ ┃ ┗モノブロスサイス	891	火 250	0%	○○—
┃ ┗ホワイトマンティス	792	冰 230	0%	———
┃ ┗クレセントヴァイス	891	冰 260	0%	———
┣冰刀	297	冰 150	5%	○——
┃┗冰刃改	396	冰 180	5%	○——
┃ ┣冰刃【雪花】	462	冰 220	10%	○○—
┃ ┃┗冰刃【雪月花】	495	冰 290	10%	○○○
┃ ┃ ┗雪一文字	726	冰 380	10%	○○○
┃ ┃ ┗雪一文字【银世界】	852	冰 440	15%	○○○
┃ ┗ヒドゥンサ－ベル	462	（毒 100）	25%	○○—
┃ ┗ヒドゥンサ－ベル改	561	（毒 120）	30%	○○—
┃ ┗夜刀【月影】	693	（毒 160）	40%	○○—
┃ ┗七星刀【天权】	759	（毒 200）	40%	○○—
┗锯斩りヒ首	429	–	–10%	———
┗锯斩りヒ首【无铭】	462	–	–10%	———
┣锯斩りヒ首【直参】	528	–	–10%	———

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃┣鬼虾蟇の怀刀	594	（冰 100）	–20%	○——
┃┃┗鬼虾蟇の怀刀【大业】	627	（冰 120）	–20%	○——
┃┃ ┗大荒物の一振り	825	（爆破 200）	–20%	○○—
┃┃ ┗极上大荒物【铁镝】	924	（爆破 260）	–20%	○○—
┃┗ガ－ディアンソ－ド	495	（水 200）	0%	———
┃ ┗インペリアルソ－ド	528	（水 260）	0%	———
┃ ┗アクアガ－ディアン	726	（水 320）	0%	○○—
┃ ┗アトランティカ	858	（水 400）	0%	○○—
┗飞龙刀【红叶】	429	火 200	0%	———
┣飞龙刀【朱】	462	火 300	0%	———
┃┗飞龙刀【枫】	495	火 350	0%	———
┃ ┣飞龙刀【银】	561	火 460	0%	○——
┃ ┃┗飞龙刀【白银】	759	火 480	0%	○——
┃ ┃ ┗飞龙刀【椿】	858	火 520	0%	○——
┃ ┗飞龙刀【焰二重】	594	火 160	5%	○○—
┃ ┗飞龙刀【八重樱】	693	火 200	10%	○○—
┃ ┗飞龙刀【花ノ宴】	792	火 240	15%	○○—
┗ディオスソ－ド	495	爆破 150	0%	———
┗ディオスソ－ド改	528	爆破 200	0%	———
┗爆碎の大刀	594	爆破 240	0%	———
┗破岩刀ホムラ	825	爆破 300	0%	○——
┗碎光の晓刀	891	爆破 360	0%	○○—

骨系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
骨	231	–	0%	———
┗大骨	264	–	0%	———
┗骨刀【犬牙】	297	–	0%	———
┣骨刀【豺牙】	330	–	0%	———
┃┣骨刀【狛牙】	396	–	0%	———
┃┃┣一虎刀	495	–	–10%	———
┃┃┃┣一虎刀【饿刃】	561	–	–10%	○○—
┃┃┃┃┗吼虎刀【饿咬】	594	（爆破 220）	–5%	○○—
┃┃┃┃ ┗冲虎刀【饿突】	627	（爆破 280）	10%	○○—
┃┃┃┃ ┗冲虎刀【饿突】改	858	（爆破 300）	15%	○○—
┃┃┃┃ ┗绝冲虎刀【饿王】	957	（爆破 330）	20%	○○—
┃┃┃┗ディオスソ－ド	495	爆破 150	0%	———
┃┃┃ ┗ディオスソ－ド改	528	爆破 200	0%	———
┃┃┃ ┗爆碎の大刀	594	爆破 240	0%	———
┃┃┃ ┗破岩刀ホムラ	825	爆破 300	0%	○——
┃┃┃ ┗碎光の晓刀	891	爆破 360	0%	○○—
┃┃┗王刀ライキリ	429	雷 170	0%	○——

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃┃ ┗王刀ライキリ改	495	雷 340	0%	○――
┃┃ ┣王牙刀【伏雷】	528	雷 440	0%	○――
┃┃ ┃┗真・王牙刀【天威】	759	雷 490	0%	○――
┃┃ ┃ ┗ガオウ・バルグリオ	825	雷 530	0%	○――
┃┃ ┗狱刀リュウコツ	561	龙 360	0%	○○―
┃┃ ┗狼牙刀【恶狱】	825	龙 380	0%	○○―
┃┃ ┗真・狼牙刀【寂灭】	858	龙 410	0%	○○―
┃┗コイルドネイル	363	麻痹 120，防 +5	0%	○○―
┃ ┗コイルドネイル改	429	麻痹 200，防 +10	0%	○○―
┃ ┗コイルドサ－ベル	495	麻痹 220，防 +10	0%	○○○
┃ ┣パラコイルドサ－ベル	528	麻痹 250，防 +10	0%	○○○
┃ ┃┗パラコイルドエッジ	726	麻痹 300，防 +15	0%	○○○
┃ ┃ ┗パラジグドエッジ	825	麻痹 360，防 +20	0%	○○○
┃ ┗ヒュドラ	726	水 320	0%	○○○
┃ ┗ヒュドラ改	792	水 350	0%	○○○
┃ ┗アルファアルド	858	水 420	0%	○○○
┗シャルトゥ	297	水 150	0%	―――
┣シャルトゥラ	330	水 200	0%	―――
┃┣シャルトゥラ改	363	水 300	0%	―――
┃┃┗シャルクルトゥラ	396	水 350	0%	○――
┃┃ ┣シャルドバラダバル	429	水 450	0%	○――
┃┃ ┃┗シャルドバラダバル	726	水 610	0%	○○―
┃┃ ┗アトルシャ－レン	627	火 610	0%	○○○
┃┃ ┗シャングルラ－マ	693	火 680	0%	○○○
┃┗ダイトウ【鸟】	429	毒 120	5%	○――
┃ ┗ダイトウ【狼】	462	毒 180	10%	○――
┃ ┣ダイトウ【凶】	561	毒 270	15%	○○―
┃ ┃┗ダイトウ【厄】	726	毒 330	20%	○○―
┃ ┃ ┗黑狼将军のダイトウ	825	毒 380	25%	○○―
┃ ┗鬼薙刀	594	雷 220	–10%	○――
┃ ┗大鬼薙刀	627	雷 330	–10%	○――
┃ ┗大鬼薙刀【罗刹】	858	雷 400	–10%	○――
┃ ┗鬼神薙刀【阿修罗】	924	雷 460	–10%	○――
┗クライブラッド	330	睡眠 100	5%	―――
┗クライブラッド改	363	睡眠 200	10%	―――
┗アリストブラッド	396	睡眠 240	20%	―――
┗ハイオプティマス	429	睡眠 270	25%	―――
┗ハイオプティマス改	594	睡眠 300	30%	―――
┗グル－ム	660	睡眠 350	40%	―――
┗ダ－クマタ－	726	睡眠 380	40%	―――

タチウオノタチ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
タチウオノタチ	297	水 150	0%	―――
┗タチウオノタチ改	330	水 360	0%	―――
┗鲜刀ハクナギ	429	水 540	0%	―――
┗特鲜太刀ウオノカミ	660	水 660	0%	○○○

成败刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
成败刀	429	水 250，防 +10	0%	―――
┗豪刀【须佐能乎】	462	水 550，防 +25	5%	―――
┗祢々切丸	726	水 670，防 +35	10%	―――
┗豪斩刀【大穴牟迟】	792	水 720，防 +40	10%	―――

ウインドイ-タ-系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ウインドイ－タ－	429	（火 280）	0%	○――
┗ノトス	462	（火 500）	0%	○○○
┗ノトス改	660	（火 520）	0%	○○○
┗エウロス	759	（火 550）	0%	○○○

クル-エルペイン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クル－エルペイン	594	（龙 120）	0%	○――
┗カラミティペイン	627	（龙 140）	0%	○――
┗业刀ダインスレイヴ	660	（龙 160）	5%	○――
┗灭刀シンスレイヴ	924	（龙 280）	10%	○――

南蛮刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
南蛮刀	462	水 300	10%	―――
┗南蛮刀【鲛斩】	528	水 400	15%	―――
┗业物・九十九牙丸	825	水 500	20%	―――

シミタ-アルナジト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
シミタ－アルナジト	561	–	5%	○――
┗シミタ－アルナジト改	627	–	5%	○――
┗叛逆の锐刃	825	–	10%	○○―
┗叛逆刃ジ－ルレギオン	924	–	10%	○○―

尾刃を模す太刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
尾刃を模す太刀	660	防＋20，（麻痹 80）	–15%	○○○
┗威风堂々に薙ぐジゲン	693	防＋25，（麻痹 140）	–15%	○○○
┗―闪王ジゲンパウエル	957	防＋30，（麻痹 200）	–10%	○○○
┗帝刃ダラウォルク	1023	防＋35，（麻痹 220）	–10%	○○○
┗蛇帝刀ネボスマデュラ	1056	防＋40，（麻痹 240）	–10%	○○○

龙木ノ太刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
龙木ノ太刀	561	麻痹 120	0%	○――
┗龙木ノ太刀【神凭】	660	麻痹 140	0%	○○―
┗龙木ノ太刀【神斩】	858	麻痹 250	0%	○○―

霸刀タンネカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
霸刀タンネカムトルム	726	–	15%	―――
┗霸刚刀ク－ネタンカム	1122	–	30%	―――

崩刀ウコトカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩刀ウコトカムルバス	858	冰 100，防 +10	–30%	―――
┗崩天刀ウコトオンカム	1188	冰 120，防 +20	–30%	―――

ミラドレバノン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラドレバノン	495	龙 460	0%	―――
┗ミラザ－ゲスパノン	792	龙 620	0%	○――

雷刀ジンライ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
雷刀ジンライ	673	雷 100	10%	―――
┗雷刀ジンライ改	792	雷 140	10%	―――

カオス or ロウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
カオス or ロウ	990	龙 100	–30/10%	○○―

大长老の胁差系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
大长老の胁差	924	火 120	10%	―――
┗斩老刀【スサノオ】	1023	火 170	10%	○――

ファントムミラ-ジュ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ファントムミラ－ジュ	891	防 +20，（毒 270）	10%	○――

エルダオル=レイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
エルダオル＝レイド	990	冰 220	–50%	―――

诱いの折れ口系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
诱いの折れ口	891	睡眠 90	–10%	―――
┗斩罪のエルガレイオン	957	睡眠 160	–15%	―――

ミラフォティア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラフォティア	759	火 750	20%	―――

ミラアンセスフィア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラアンセスフィア	891	雷 680	0%	―――

凄く风化した太刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した太刀	231	–	–30%	―――
┗风化した太刀	264	–	–20%	―――
┣オヴィリオン	429	龙 580	0%	○――
┃┗オヴィリオン改	627	龙 640	0%	○――
┃ ┗メメントノス	759	龙 720	0%	○○―
┣钢冰大刀	528	冰 220	0%	○――
┃┗ダオラ＝レイド	561	冰 350	0%	○○―
┃ ┗ダオラ＝スト－ム	891	冰 530	0%	○○―
┗帝王刀	528	爆破 390	0%	○――
┗帝王刀【阳炎】	825	爆破 440	0%	―――





铁碎牙系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
铁碎牙	330	–	0%	○——
┗铁碎牙 D	528	（冰 240）	0%	○○○

スタ-ライトゲ-ト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
スタ－ライトゲ－ト	396	–	0%	○○—
┗エタ－ナルゲ－ト	561	（水 340）	0%	○○○

フォックスクレスト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
フォックスクレスト	429	爆破 230，防 +10	–10%	○——
┗速报队专用剑【空狐】	528	爆破 330，防 +20	–5%	○——

EX 成败刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
EX 成败刀	429	（水 200）	15%	○○—
┗EX 豪刀【须佐能乎】	495	（水 450）	25%	○○—

霸王剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
霸王剑	495	龙 350，防＋20	0%	○○—

海贼狩りの魂系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
海贼狩りの魂	528	（火 140）	60%	○○○

チエ-ンブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
チエ－ンブレイド	924	（雷 520）	0%	○○○

MH 部热血指导竹刀系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
MH 部热血指导竹刀	924	防 +45，（火 370）	–30%	○○○



片手剑

ハンタ-ナイフ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ハンタ－ナイフ	84	–	0%	———
┣ハンタ－ナイフ改	98	–	0%	———
┃┣ソルジャ－ダガ－	112	–	0%	———
┃┃┗コマンドダガ－	140	–	0%	———
┃┃　┣デッドリ－ナイフ	154	–	0%	———
┃┃　┃┣デッドリ－ナイフ改	168	–	0%	○○—
┃┃　┃┃┗マサカナイフ	196	（毒 200）	0%	○○—
┃┃　┃┃　┗ケッツアナイフ	210	（毒 270）	0%	○○—
┃┃　┃┃　　┗レベリオルナイフ	238	（毒 350）	0%	○○○
┃┃　┃┃　　　┗レベリオルナイフ改	308	（毒 380）	0%	○○○
┃┃　┃┃　　　　┗リヴェンジナイフ	364	（毒 410）	0%	○○○
┃┃　┃┗アンク of チエッカ－	168	龙 120	15%	———
┃┃　┃　┗アンク of サ－チャ－	182	龙 150	20%	———
┃┃　┃　　┗アンク of シ－カ－	196	龙 200	25%	———
┃┃　┃　　　┗THE ディテクタ－	252	龙 260	30%	———
┃┃　┃　　　　┗THE トウル－	322	龙 310	40%	○——
┃┃　┃　　　　　┗THE シャロック	336	龙 350	40%	○——
┃┃　┗プリンセスレイピア	168	毒 100	0%	———
┃┃　　┗クイ－ンレイピア	182	毒 130	0%	○——
┃┃　　　┗クイ－ンロ－ズ	210	毒 200	0%	○——
┃┃　　　　┗ロイヤルロ－ズ	252	毒 260	0%	○——
┃┃　　　　　┗ロイヤルロ－ズ改	336	毒 270	0%	○——
┃┃　　　　　　┗ハイネスロ－ズ	378	毒 290	0%	○——
┃┃　　　　　　　┗ルナティックロ－ズ	406	毒 310	0%	○○—
┃┗ドスバイトダガ－	154	–	–10%	———
┃　┗ドスバイトダガ－改	168	–	–5%	———
┃　　┣ドスファングダガ－	196	–	0%	———
┃　　┃┗ドスファングダガ－改	224	（睡眠 120）	10%	———
┃　　┃　┣ドスラッシュダガ－	238	（睡眠 190）	10%	○○—
┃　　┃　┃┗ドストライクダガ－	322	（睡眠 230）	10%	○○—
┃　　┃　┣ハイドライド	224	毒 140	0%	○——
┃　　┃　┃┗デッドリィポイズン	322	毒 280	0%	○○○
┃　　┃　┗スパイクサ－クル	238	麻痹 140	–10%	○——
┃　　┃　　┗パラスパイクサ－クル	252	麻痹 150	–10%	○——
┃　　┃　　　┣パラスパイクロンド	322	麻痹 210	–10%	○——
┃　　┃　　　┃┗パラライズロンド	364	麻痹 250	–10%	○——
┃　　┃　　　┗ラピスプリズム	308	水 320	0%	○——
┃　　┃　　　　┗グロ－ツラング	336	水 370	0%	○——
┃　　┗王剑シツライ	196	雷 120	0%	———
┃　　　┗王牙剑【折雷】	224	雷 160	0%	———
┃　　　　┣狱剑リュウリン	224	龙 350	0%	———
┃　　　　┃┗狱剑リュウリン改	350	龙 390	0%	———
┃　　　　┃　┗狼牙剑【欲狱】	378	龙 430	0%	———
┃　　　　┗ラギアソ－ド	252	雷 180	0%	○——
┃　　　　　┗ハイラギアソ－ド	280	雷 270	0%	○○—
┃　　　　　　┗ネオラギアソ－ド	350	雷 300	0%	○○—
┃　　　　　　　┗白雷剑ネオディニス	375	雷 330	0%	○○—
┗ハンタ－カリンガ	112	–	0%	———
┗アサシンカリンガ	126	–	0%	———
┣ヴァイパ－バイト	140	麻痹 100	0%	○——
┃┗ヴァイパ－バイト改	154	麻痹 120	0%	○——
┃　┗デスパライズ	182	麻痹 150	0%	○——
┃　　┗ア・ジダハ－カ	196	麻痹 220	0%	○○—
┃　　　┗アジダル・ハ－カス	224	麻痹 240	0%	○○—
┃　　　　┗ク・ドルガン	308	麻痹 270	0%	○○—
┃　　　　　┗クドラ・パルガン	336	麻痹 320	0%	○○—
┗ポイズンタバルジン	140	毒 180	0%	———
┣ポイズンタバルジン改	154	毒 250	0%	———
┃┣アッパ－タバルジン	182	毒 350	0%	○——
┃┃┗デッドリィタバルジン	196	毒 500	0%	○○—
┃┃　┗ゲリョフランキスカ	294	毒 520	0%	○○—
┃┃　　┗ゲリョフランキスカ改	350	毒 580	0%	○○—
┃┗ライトニングペイン	196	雷 270	0%	○——
┃　┗雷神剑インドラ	224	雷 400	0%	○——
┃　　┗雷神剑リグ・インドラ	294	雷 450	0%	○——
┗バ－ンエッジ	196	火 100	0%	———
┣バ－ンエッジ改	238	火 120	0%	○——
┃┗イフリ－トマロウ	266	火 150	0%	○——
┃　┗ゴ－ルドマロウ	280	火 200	0%	○——
┃　　┗ゴ－ルドドラディウス	336	火 260	0%	○——
┃　　　┗プラチナムド－ン	378	火 300	0%	○——
┃　　　　┗アニュラ＝ソル	382	火 350	0%	○——
┗ディオスエッジ	196	爆破 150	0%	———
┗ディオスエッジ改	210	爆破 180	0%	———
┗爆碎の裂剑	238	爆破 220	0%	○——
┗破岩剑デストルクジオ	336	爆破 320	0%	○○—
┗碎光の恒剑	378	爆破 390	0%	○○—

ボ-ンククリ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンククリ	112	–	0%	———
┗ボ－ンククリ改	126	–	0%	———
┣チ－フククリ	140	–	0%	———
┃┗シャ－ドカッタ－	168	冰 100	–15%	———
┃　┣シャ－ドカッタ－改	196	冰 120	–15%	———
┃　┃┗シャ－ドフィンソ－ド	238	冰 180	–10%	———
┃　┃　┗エクスシャ－プフィン	252	冰 210	–10%	———
┃　┃　　┣ジェロアクザル	308	冰 280	–10%	○——
┃　┃　　┃┗ザギルキルアクザル	364	冰 330	–10%	○——
┃　┃　　┗アゲ－トゼ－ゲ	336	麻痹 100	0%	○——
┃　┃　　　┗ザギルジンゼ－ゲ	392	麻痹 130	0%	○——
┃　┗レックスクロウ	210	–	–15%	———
┃　　┗轰剑【虎眼】	252	–	–10%	———
┃　　　┗カ－サスクロウ	266	（爆破 80）	–5%	———
┃　　　　┗冲剑【虎喷】	280	（爆破 150）	10%	○——
┃　　　　　┗冲剑【虎啸】改	378	（爆破 190）	10%	○——
┃　　　　　　┗绝冲剑【虎王】	420	（爆破 220）	20%	○——
┗星纹の剑盾	140	防 +10	0%	———
┗スタ－ア－ムズ	154	防 +15	0%	———
┣スタ－グラディウス	168	防 +20	0%	———
┃┣十字纹の剑盾	182	水 120，防 +25	0%	○——
┃┃┗スペリオルクロス	238	水 180，防 +30	0%	○——
┃┃　┗两圣十字グラディアト	252	水 210，防 +40	0%	○——
┃┃　　┗ブライトナイト	322	水 220，防 +40	0%	○——
┃┃　　　┗セイントデイム	364	水 240，防 +45	0%	○——
┃┃　　　　┗正统十字ペリスケリス	392	水 392，防 +50	0%	○——
┃┗フレイムサイフォス	210	火 180，防 +15	–30%	———
┃　┗フレイムサイフォス改	252	火 200，防 +20	–25%	———
┃　　┗豪剑アグニ	294	火 300，防 +20	–25%	———
┃　　　┗炎神剑アグニ	322	火 330，防 +20	–25%	———

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
｜　　└炎魔剑イフリ－ト	392	火 330，防 +25	–20%	———
｜　　　└炎魔神剑イフリ－ト	420	火 400，防 +30	–20%	———
└スケイルソ－ド	140	睡眠 100	5%	○——
└スケイルソ－ド改	154	睡眠 130	5%	○——
└ブラッドスケルソ－ド	182	睡眠 160	15%	○——
└ブラッディネルソ－ド	224	睡眠 180	25%	○——
└ブラッディスロ－タ－	252	睡眠 200	25%	○——
└コ－ルドブラッド	280	睡眠 210	25%	○——
└モ－タルハ－ト	308	睡眠 220	30%	○——

ルドロスネイル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ルドロスネイル	140	水 150	0%	———
└ロアルクロウ	154	水 200	0%	———
└オデッセイ	210	（水 230）	0%	○○—
└オデッセイブレイド	238	（水 380）	0%	○○—
└オデッセイブレイド改	280	（水 430）	0%	○○○
└マスタ－オデッセイ	350	（水 490）	0%	○○○

ねこ？ぱんち系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ねこ？ぱんち	98	麻痹 200	0%	○○—
└ねこ？ぱんち改	112	麻痹 220	0%	○○—
└にゃんにゃんぼう	126	麻痹 280	0%	○○○
└メラル－ツ－ル	252	麻痹 380	0%	○○○

ガノフィンスパイク系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ガノフィンスパイク	140	睡眠 150	0%	———
└ガノフィンスパイク改	168	睡眠 180	0%	———
└ハイガノススパイク	210	睡眠 250	0%	○——
└ガノシアンスパイク	266	睡眠 280	0%	○——
└ガノシアンスパイク改	322	睡眠 330	0%	○——

紫电系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
紫电	140	雷 350，防 +10	0%	○——
└雷神剑キリン	182	雷 480，防 +15	0%	○○—
└雷神宝剑キリン	294	雷 580，防 +30	0%	○○—

武者备え系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
武者备え	168	水 300	10%	———
└豪剑【天羽々斩】	196	水 470，防 +30	20%	○——
└大蛇御魂	266	水 500，防 +40	25%	○——
└豪祟剑【八重垣】	280	水 530，防 +45	30%	○——

タクスギア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
タクスギア	168	（冰 320）	0%	○——
└クラニウムラス	182	（冰 400）	0%	○○○
└マインカルコス	252	（冰 500）	0%	○○○
└オリクロマティア	308	（冰 560）	0%	○○○

クリムゾンクラブ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クリムゾンクラブ	266	–	0%	———
├クリムゾンクラブ改	308	–	–10%	○——
｜└モノブロスクラブ	364	–	–10%	○——
｜　└リベットクラブ	406	–	–20%	○○—
｜　　└黑咒	434	–	–20%	○○—
｜　　　└黑咒剑アニマ	476	–	–20%	○○—
└金兽棍	322	雷 160	–10%	○——
└金兽棍【禁忌】	420	雷 230	–10%	○——
└金兽棍【禁咒】	448	雷 270	–10%	○——

サ－ブルスパイク 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
サ－ブルスパイク	294	（火 100）	0%	———
└サ－ブルガッシュ	364	（火 140）	0%	———
└デゼルヴェント	392	（火 200）	0%	———

ナ－ブアルファルド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ナ－ブアルファルド	252	–	10%	○——
└ナ－ブアルファルド改	280	–	10%	○——
└叛逆の獠牙	364	–	10%	○——
└叛逆牙バグナレギオン	406	–	10%	○——

裂き爪と刚皮の盾系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
裂き爪と刚皮の盾	308	防 +15，（麻痹 90）	–25%	○○—
└二律背反の矛盾カイト	336	防 +20，（麻痹 120）	–20%	○○—
└迷宫王ムエルカイト	420	防 +25，（麻痹 140）	–20%	○○—
└帝铊ダラスケイル	448	防 +35，（麻痹 180）	–10%	○○—
└蛇帝铊エスカマデュラ	462	防 +40，（麻痹 200）	–10%	○○—

冰神剑キリン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
冰神剑キリン	196	冰 450，防 +15	0%	○——
└冰神宝剑キリン	308	冰 540，防 +30	0%	○——

崩铊キクキカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩铊キクキカムルバス	367	冰 110，防 +20	–30%	○——
└崩天铊キクキオンカム	504	冰 170，防 +20	–30%	○——

黑龙剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黑龙剑	280	龙 200	0%	○○○
└真・黑龙剑	406	龙 280	0%	○○○

黑灭龙剑

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黑灭龙剑	238	爆破 300	0%	○○○
└真・黑灭龙剑	392	爆破 340	0%	○○○

ライズ or トゥル－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ライズ or トゥル－	434	龙 80	–25/10%	○○—

シュトルﾆエルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
シュトルﾆエルダオル	476	冰 220	–45%	———

勇ましき兵 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
勇ましき兵	406	睡眠 70	–10%	———
└破灭のキリエ	434	睡眠 140	–10%	———

祖龙灵剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
祖龙灵剑	378	龙 440	0%	———

凄くさびた片手剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄くさびた片手剑	112	–	–50%	———
└さびた片手剑	126	–	–40%	———
├封龙剑【绝一门】	126	龙 420	0%	○——
｜└封龙剑【怨绝一门】	168	龙 520	0%	○——
｜　└破龙剑【邪绝一门】	266	龙 660	0%	○——
└钢冰剑	252	冰 220	5%	○○—
└エストレモﾆダオラ	266	冰 260	10%	○○—
└ミストラルﾆダオラ	378	冰 350	10%	○○—

凄く风化した片手剑派生系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した片手剑	98	–	–30%	———
└风化した片手剑	112	–	–20%	———
├祀导器【一门外】	140	龙 600	0%	○○○
｜└祀导神器【不门外】	182	龙 630	0%	○○○
｜　└祀导神器【封解】	210	龙 740	0%	○○○
└テオﾆスパ－ダ	238	爆破 400	0%	———
└テオﾆエンブレム	350	爆破 500	0%	———

雷剑コロドライト系

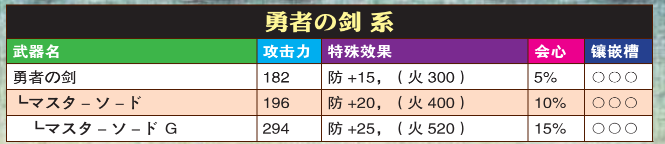
武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
雷剑コロドライト	168	雷 220	10%	———

EX 武者备え系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
EX 武者备え	182	（水 220）	10%	○○—
└EX 豪剑【天羽々斩】	224	（水 450）	30%	○○○

ヒ－ロ－ブレイド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ヒ－ロ－ブレイド	210	（爆破 120）	30%	○——
└マスタ－ブレイド	224	（爆破 230）	40%	○——



勇者の剑 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
勇者の剑	182	防 +15，（火 300）	5%	○○○
┗マスタ－ソ－ド	196	防 +20，（火 400）	10%	○○○
┗マスタ－ソ－ド G	294	防 +25，（火 520）	15%	○○○

クロオビソ - ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クロオビソ－ド	308	（雷 410）	0%	○○○

モンちゃんパペット系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
モンちゃんパペット	294	麻痹 340	0%	———

イナズマワ - クス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
イナズマワ－クス	252	雷 480	0%	———

スタ - ナイトソ - ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
スタ－ナイトソ－ド	392	水 160	0%	○○○

刃折れの剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
刃折れの剑	420	龙 90	0%	———



双剑

ツインダガ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ツインダガ－	84	–	0%	———
┗ツインダガ－改	98	–	0%	———
┣デュエルツインダガ－	112	–	0%	———
┃┣デュアルトマホ－ク	140	–	0%	———
┃┃┣デュアルトマホ－ク改	154	–	0%	———
┃┃┃┣デュアルハ－ケン	182	–	0%	○——
┃┃┃┃┗ハリケ－ン	196	（冰 220）	0%	○○—
┃┃┃┃ ┗サイクロン	210	（冰 260）	0%	○○○
┃┃┃┃ ┗トルネ－ドトマホ－ク	308	（冰 290）	0%	○○○
┃┃┃┃ ┗タイフ－ン	364	（冰 340）	0%	○○○
┃┃┃┗レックスライサ－	196	–	–20%	○——
┃┃┃ ┗轰爪【虎血】	238	–	–15%	○——
┃┃┃ ┗カ－サスライサ－	252	（爆破 80）	–5%	○——
┃┃┃ ┗冲爪【虎豹】	266	（爆破 100）	5%	○——
┃┃┃ ┗冲爪【虎豹】改	378	（爆破 140）	5%	○——
┃┃┃ ┗绝冲爪【虎刃】	420	（爆破 180）	10%	○——
┃┃┗ク－ラ－ダガ－	126	冰 150	0%	———
┃┃ ┗ク－ラ－ダガ－改	140	冰 220	0%	———
┃┃ ┗アイシクルダガ－	154	冰 300	0%	———
┃┃ ┗フロ－ズン＝デス	182	冰 350	0%	———
┃┃ ┗グレイス＝マインド	252	冰 370	0%	———
┃┃ ┗グレイス＝ソウル	308	冰 390	0%	———
┃┗インセクトオ－ダ－	140	–	5%	———
┃ ┣インセクトオ－ダ－改	168	–	5%	———
┃ ┃┗インセクトスライサ－	182	（麻痹 80）	10%	○——
┃ ┃ ┗インセクトアラ－ト	224	（麻痹 120）	20%	○○—
┃ ┃ ┗インセクトアラ－ト改	280	（麻痹 150）	20%	○○—
┃ ┃ ┗甲刃インセクトロ－ド	322	（麻痹 190）	30%	○○—
┃ ┗オ－ダ－レイピア	140	水 80	5%	○——
┃ ┗ホ－リ－セ－バ－	154	水 120	5%	○○—
┃ ┗ギルドナイトセ－バ－	168	水 180	5%	○○—
┃ ┗マスタ－セイバ－	182	水 200	10%	○○○
┃ ┗マスタ－セ－バ－改	280	水 230	10%	○○○
┃ ┗双圣剑ギルドナイト	336	水 280	20%	○○○
┗ジャギットショテル	126	–	0%	———
┗リ－デルショテル	154	–	0%	———
┣クロウ of リッパ－	168	龙 100	10%	———
┃┗クロウ of ハンガ－	182	龙 140	20%	———
┃ ┗クロウ of キャリア－	196	龙 180	20%	———
┃ ┗THE アポストル	224	龙 200	25%	○——
┃ ┗THE ヘブン	322	龙 250	35%	○——
┃ ┗THE シャングリラ	350	龙 300	40%	○——
┗ジョ－ズクリ－パ－	168	冰 80，水 40	0%	———
┗ジョ－ズクリ－パ－改	182	冰 120，水 80	0%	———
┗ク－ルクリ－パ－	196	冰 180，水 140	0%	———
┗フロ－ズンクリ－パ－	210	冰 260，水 220	0%	———
┣グレイシャ－バイト	308	冰 300，水 260	0%	———
┃┗鲛牙のブリザギル	364	冰 340，水 300	0%	———
┗砂食みの切齿	322	麻痹 100	0%	○——
┗漠食いキロネクス	392	麻痹 150	0%	○——
┃┃┗フェイタルポイズン	196	毒 200	0%	———
┃┃ ┗モ－タルポイズン	224	毒 280	0%	———
┃┃ ┗双剑オオナズチ	238	毒 350	0%	———
┃┃ ┗霞双剑オオナズチ	392	毒 420	0%	———
┃┗ツインフレイム	182	火 120	0%	———
┃ ┗ツインハイフレイム	196	火 140	0%	———
┃ ┗双剑リュウノツガイ	210	火 170	0%	———
┃ ┗ゲキリュウノツガイ	266	火 200	0%	———
┃ ┗ゲキリュウノツガイ改	308	火 240	0%	———
┃ ┗コウリュウノツガイ	406	火 300	0%	———
┗ピンクボンボン	182	–	–25%	○○—
┗ファンキ－ボンボン	196	–	–20%	○○—
┗ジャングルボンボン	210	（睡眠 100）	–15%	○○○
┗エバ－グリ－ン	238	（睡眠 120）	–10%	○○○
┗エバ－グリ－ン改	322	（睡眠 150）	–10%	○○○
┗パラダイスグリ－ン	372	（睡眠 200）	–20%	○○○
┣ツイストルクル	126	水 80	–5%	———
┃┣ヘリカルトルクル	154	水 120	–10%	○——
┃┃┗エンドミルトルク	168	水 150，防 +5	0%	○——
┃┃ ┗ラセンエッジ	182	水 210，防 +10	0%	○○—
┃┃ ┗旋坏ジャイロエッジ	210	水 260，防 +10	0%	○○—
┃┃ ┗旋破クロスドリル	308	水 270，防 +15	0%	○○—
┃┃ ┗大旋破クロスヴエルト	350	水 280，防 +20	0%	○○—
┃┃ ┗超旋破クロスエンド	378	水 300，防 +20	0%	○○—
┃┣スノウツインズ	154	冰 100	0%	○——
┃┃┗スノウジェミニ	168	冰 120	0%	○○—
┃┃ ┗ウルクスアンドゥ	196	冰 220	0%	○○—
┃┃ ┗ウルクスアルマス	210	冰 240	0%	○○○
┃┃ ┗ウルクスアルマス改	280	冰 270	0%	○○○
┃┃ ┗ウルクスグランディネ	350	冰 300	0%	○○○
┃┗ツインチ－ンソ－	140	雷 80	0%	———
┃ ┗王双刃ハタタカミ	196	雷 140	0%	———
┃ ┗王牙双刃【土雷】	210	雷 180	0%	———
┃ ┣雷双剑ツインクルス	238	雷 240	10%	———
┃ ┃┗ネオツインクルス	308	雷 260	20%	———
┃ ┃ ┗白雷双剑ネオクルス	392	雷 280	20%	———
┃ ┗狱双刃リュウソウ	252	龙 280，雷 300	0%	○——
┃ ┗狱双刃リュウソウ改	336	龙 320，雷 310	0%	○——
┃ ┗狼牙双刃【雷狱】	364	龙 360，雷 330	0%	○——
┗ランポスクロウズ	140	–	0%	———
┣ハイランポスクロウズ	154	–	0%	○○—
┃┗テッセン【鸟】	182	–	15%	○○—
┃ ┗テッセン【狼】	196	（毒 180）	25%	○○○
┃ ┗テッセン【凶】	224	（毒 220）	35%	○○○
┃ ┗テッセン【厄】	308	（毒 240）	35%	○○○
┃ ┗黑狼姬のグンセン	336	（毒 280）	35%	○○○
┃ ┗黑狼姬のエンオウセン	350	（毒 300）	35%	○○○
┗クックツインズ	140	火 70	0%	———
┗クックツインズ改	154	火 190	0%	———
┣双刃イャンクック	182	火 240	0%	———
┗ディオスライサ－	210	爆破 120	0%	———
┗ディオスライサ－改	224	爆破 150	0%	———
┗爆碎の双刃	238	爆破 200	0%	○○—
┗破岩双刃アルコバレノ	350	爆破 240	0%	○○—
┗碎光の双闪	378	爆破 300	0%	○○—

ボ - ンシックル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンシックル	112	–	0%	———
┗ボ－ンシックル改	126	–	0%	———
┣チ－フシックル	140	–	0%	———
┃┗デュアルタバルジン	140	毒 100	0%	———
┃ ┣デュアルタバルジン改	154	毒 130	0%	———
┃ ┃┣ツヴァイタバルジン	168	毒 180	0%	———

ガノカットラス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ガノカットラス	154	水 120	0%	———
┗ガノスマチェ－テ	182	水 200	0%	———
┗スラスヴエルデン	196	睡眠 180，水 250	0%	○——
┗ヴァッサ－ヴェルデン	210	睡眠 220，水 320	0%	○——
┗战扇刃ジェ－ドトス	280	睡眠 240，水 350	0%	○——
┗战扇舞刃レムジェ－ド	336	睡眠 300，水 380	0%	○——

怪物猎人 4 G

食いしん坊セット系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
食いしん坊セット	126	–	0%	○○—
└シロエツ – ル	168	（火 400）	0%	○○○
└旨双剑ム – スアブ – ル	224	（火 460）	0%	○○○

アイル - 君メラル - 君系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アイル – 君メラル – 君	112	麻痹 150	0%	○○—
└アイル – 样メラル – 样	126	麻痹 200	0%	○○○
└アイル – 卿メラル – 卿	280	麻痹 280	0%	○○○

双龙剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
双龙剑	182	龙 220	0%	○——
└双龙剑【极】	224	龙 280	0%	○○—
└双龙剑【极冲】	238	龙 320	0%	○○○
└双龙剑【至极】	364	龙 420	0%	○○○

迅雷系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
迅雷	140	雷 280	0%	○——
└双雷剑キリン	168	雷 340	0%	○○—
└双雷宝剑【麒麟儿】	305	雷 440	0%	○○—

愤怒の双剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
愤怒の双剑	224	（龙 100）	5%	———
└ラ – スプレデタ –	238	（龙 150）	5%	———
└业双刃ベガモラルタ	252	（龙 200）	5%	———
└灭双刃ダ – クブリング	434	（龙 280）	10%	———

メルトウォ - リア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
メルトウォ – リア	266	毒 150，火 280，防 +20	–20%	○——
└メルトブレイヴァ –	280	毒 170，火 320，防 +20	–15%	○——
└メギド スクラッチ	378	毒 190，火 360，防 +25	–10%	○——
└メギドブレイカ –	406	毒 210，火 410，防 +30	–10%	○——

ザクンアルギエバ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ザクンアルギエバ	238	–	10%	○——
└ザクンアルギエバ改	280	–	10%	○——
└叛逆の裂爪	364	–	10%	○——
└叛逆爪セルレギオン	406	–	10%	○——

フレイムスト - ム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
フレイムスト – ム	224	火 230	0%	○——
└サラマンダ –	280	火 270	0%	○——
└ノワルイグニス	308	火 330	0%	○○—
└炎焰刀イグナトル	336	火 380	0%	○○—

黒棘を束ねし刃系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黒棘を束ねし刃	294	（麻痹 60），防 +30	–15%	○○○
└森罗万象を裂くグルカ	322	（麻痹 80），防 +40	–15%	○○○
└斩裂王グルカンバ – ル	378	（麻痹 100），防 +40	–15%	○○○
└帝棘ダラアンバル	434	（麻痹 140），防 +40	–10%	○○○
└蛇帝棘ベルムマデュラ	448	（麻痹 160），防 +40	–10%	○○○

祭囃子・叫霞ノ调系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
祭囃子・叫霞ノ调	196	麻痹 220，冰 400	0%	○——
└祭囃子・幻兽ノ调	266	麻痹 260，冰 440	0%	○——

霸爪アムルカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
霸爪アムルカムトルム	322	–	30%	———
└霸锐爪ク – ネアムカム	476	–	40%	———

崩刃ヤッカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩刃ヤツカムルバス	378	冰 90，防 +20	–30%	○——
└崩天刃ヤツカオンカム	518	冰 120，防 +20	–30%	○——

双龙刃【红空暗夜】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
双龙刃【红空暗夜】	224	爆破 220，龙 280	0%	○○○
└真・双灭龙刃	392	爆破 300，龙 350	0%	○○○
└真・双灭龙刃【黄昏】	420	爆破 310，龙 370	0%	○○○

凄く风化した双剑系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した双剑	98	–	–30%	———
└风化した双剑	112	–	–20%	———
├封龙剑【超绝一门】	126	龙 420	0%	○○—
│└封龙剑【真绝一门】	182	龙 450	0%	○○—
│　└封龙剑【极绝一门】	210	龙 550	0%	○○—
└ツインネイル	196	爆破 160，冰 400	5%	○——
└冰炎剑ヴィルマフレア	210	爆破 180，冰 450	10%	○——
└冰炎魔剑ヴィルマクス	350	爆破 220，冰 490	10%	○——

ブロス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ブロス	378	–	–10%	○——
└ブロス＝クロス	406	–	–20%	○——
└ブロス＝ケイオス	448	–	–20%	○——

ヘヴン or ヘル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ヘヴン or ヘル	420	龙 60	–25/15%	○○—

斗鬼【高丸】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
斗鬼【高丸】	420	雷 290	–20%	○——
└斗神鬼【大岳丸】	434	雷 330	–15%	○——

ツインエルダ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ツインエルダ –	448	爆破 150，冰 150	–40%	———

咎めし鋏系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
咎めし鋏	406	睡眠 70	–10%	———
└永诀ノクラウィス	434	睡眠 100	–10%	———

双龙剑【黑天白夜】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
双龙剑【黑天白夜】	406	龙 410，雷 360	0%	———

海贼 J エッジ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
海贼 J エッジ	196	（火 100）	0%	———
└大海贼 J エッジ	238	（火 180）	0%	○——

红莲爆炎刃系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
红莲爆炎刃	210	爆破 400，火 180	5%	———

ギガントピストル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ギガントピストル	322	（火 120）	–30%	○——

奇面案山子系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
奇面案山子	336	麻痹 80	0%	———
└奇面案山子【朋友】	375	麻痹 110	0%	———
└奇面案山子【相棒】	420	麻痹 220	0%	———

范马刃牙流格斗术系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
范马刃牙流格斗术	406	–	45%	———

MH 部员特制扇子系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
MH 部员特制扇子	364	（爆破 250）	20%	○○○



ウォ - ハンマ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ウォ – ハンマ –	312	–	0%	———
└ウォ – ハンマ – 改	364	–	0%	———
├ウォ – メイス	416	–	0%	———
│└アイアンストライク	468	–	0%	———
│　├アイアンストライク改	520	–	0%	———
│　│├アイアンインパクト	624	–	0%	———
│　││├クロガネ	780	–	–15%	○——
│　│││└鬼铁	936	–	–20%	○——

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃ ┃┃┃ └テッケン	1092	（雷 450）	-30%	○——
┃ ┃┃┃ └エンシエントブロウ	1248	（雷 470）	-30%	○——
┃ ┃┃┃ └石拳【愚】	1508	（雷 500）	-30%	○——
┃ ┃┃ ┗フロ－ズンコア	728	冰 100	0%	○——
┃ ┃┃ └コキュ－トス	780	冰 160	0%	○○○
┃ ┃┃ └コキュ－トス改	1092	冰 210	0%	○○○
┃ ┃┃ └冰铁ハバク	1352	冰 280	0%	○○○
┃ ┃ └ガンハンマ－	572	火 150	0%	○——
┃ ┃ └デッドリボルバ－	676	火 180	0%	○○—
┃ ┃ └正式采用机械锤	728	火 200	0%	○○—
┃ ┃ └バ－ニングノッカ－	832	火 240	0%	○○—
┃ ┃ └改良型机械锤	1196	火 270	0%	○○—
┃ ┃ └近卫队机械锤【击铁】	1352	火 320	0%	○○—
┃ ┣フクロダタキ	572	雷 250	0%	———
┃ ┃ └フクロダタキ改	624	雷 350	0%	○——
┃ ┃ └ブリ－ドスパンク	676	雷 480	0%	○○—
┃ ┃ └ブリ－ドバッシング	780	雷 680	0%	○○—
┃ ┃ └ブリ－ドバッシング改	1144	雷 700	0%	○○—
┃ ┃ └ブリ－ドフルブロウ	1248	雷 720	0%	○○—
┃ └クラスタ－ハンマ－	572	睡眠 100	5%	———
┃ ┣クラスタ－ハンマ－改	624	睡眠 140	5%	———
┃ ┃ └ハイマルクラスタ－	676	睡眠 220	10%	○——
┃ ┃ └マスタ－クラスタ－	728	睡眠 260	25%	○——
┃ ┃ └マスタ－クラスタ－改	988	睡眠 280	25%	○——
┃ ┃ └ネルシュトロ－ム	1144	睡眠 300	30%	○——
┃ ┃ └ネルシュトロレイ	1248	睡眠 330	35%	○——
┃ └王锤カミナリ	728	雷 80	0%	———
┃ └王牙锤【大雷】	780	雷 140	0%	———
┃ ┣狱锤リユウガク	884	龙 360	0%	○——
┃ ┃ └狱锤リユウガク改	1404	龙 400	0%	○——
┃ ┃ └狼牙锤【食狱】	1404	龙 440	0%	○——
┃ ┣怒发锤	988	雷 150	-20%	———
┃ ┃ └怒发豪ダイラ－ジャン	1040	雷 280	-15%	———
┃ ┃ └怒发天ダイラ－ジャン	1508	雷 310	-15%	———
┃ ┃ └鬼神锤【金鬼】	1560	雷 340	-10%	———
┃ └真・王牙锤【破天】	1248	雷 320	0%	○——
┃ └ガオウ・バルブレイク	1404	雷 480	0%	○——
└アクセルハンマ－	520	–	-10%	———
└ブ－ステッドハンマ－	572	–	-5%	———
┣ニトロブ－トハンマ－	624	水 120，防 +5	0%	○——
┃ └フルスロットルメイス	780	水 200，防 +10	0%	○○—
┃ └穿锤オ－バ－クロック	884	水 270，防 +15	0%	○○—
┃ └穿孔锤ブレイクセンス	1248	水 320，防 +23	0%	○○—
┃ └超硬穿锤ヴォルダミル	1404	水 390，防 +32	0%	○○—
┣パワ－of グレア	624	龙 120	15%	———
┃ └パワ－of テラ－	676	龙 150	20%	○——
┃ └パワ－of エンミティ	728	龙 180	45%	○——
┃ └THE ラグナロク	832	龙 220	55%	○——
┃ └THE バ－ス	1092	龙 250	55%	○——
┃ └THE ア－ス	1248	龙 320	55%	○——
└ギザミヘッドアクス	676	水 180	0%	———
└カ－マインアクス	988	水 220	10%	———
└カチワリ	1300	水 270	15%	———

ボ-ンハンマ-系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンハンマ－	416	–	0%	———
└ボ－ンハンマ－改	468	–	0%	———
└ロックボ－ン	520	–	0%	———
┣ロックボ－ン改	572	–	0%	———
┃ ┣ヘヴィロックボ－ン	624	–	0%	———
┃┃ ┣ストライプストライク	780	–	-20%	———
┃┃┃ └轰锤【虎丸】	832	–	-10%	———
┃┃┃ └カ－サストライク	936	（爆破 100）	-5%	———
┃┃┃ └冲锤【虎咳】	988	（爆破 150）	10%	———
┃┃┃ └冲锤【虎咳】改	1352	（爆破 190）	10%	———
┃┃┃ └绝冲锤【虎崩】	1505	（爆破 230）	20%	———
┃┃ └ギガントハンマ－	780	防 +10	0%	———
┃┃ └タイタンハンマ－	832	防 +15	0%	———
┃┃ └グラビイトンハンマ－	884	毒 170，防 +20	0%	———
┃┃ └ヴェノムクレイタ－	936	毒 250，防 +25	0%	———
┃┃ └ヴェノムクレイタ－改	1404	毒 280，防 +30	0%	———
┃┃ └ダイダラボラス	1508	毒 330，防 +35	0%	———
┃ └ファッティプッシュ	624	冰 120	0%	———
┃ └ファッティプッシュ改	676	冰 200	0%	———
┃ └ファッティプレス	728	冰 390	0%	○——
┃ └ヘビ－プレッシャ－	780	冰 500	0%	○——
┃ ┣ヘビ－プレッシャ－改	1092	冰 540	0%	○——
┃ ┃ └化槌プライニクル	1300	冰 640	0%	○——
┃ └バファ－スマッシュ	1144	麻痹 200	0%	○○—

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃ └溃槌ハリセンボン	1352	麻痹 260	0%	○○—
┣ヴェノムモンスタ－	520	毒 180	0%	———
┃ └ヴェノムモンスタ－改	572	毒 200	0%	———
┃ ┣デスヴェノムハンマ－	624	毒 250	0%	○——
┃ ┃ └パ－プルメイス	832	毒 350	0%	○○—
┃ ┃ └毒锤【鸟兜】	936	毒 420	0%	○○○
┃ ┃ └ゲリョパチキ	1196	毒 460	0%	○○○
┃ ┃ └头槌ゲリョパッチギ	1352	毒 510	0%	○○○
┃ └レッドビ－ト	676	火 150	5%	———
┃ ┣火龙碎フラカン	728	火 240	5%	○——
┃ ┃ ┣星碎きプロメテオル	988	火 290	5%	○——
┃ ┃┃ └星碎きプロメテオル改	1352	火 330	5%	○——
┃ ┃┃ └星灭のスヴァログ	1456	火 390	10%	○——
┃ ┃ └苍火锤フラカン	780	火 480	10%	○——
┃ ┃ └苍炎锤リオフロギオ	1248	火 630	20%	○——
┃ └ディオスタイル	676	爆破 150	0%	———
┃ └ディオスタイル改	780	爆破 200	0%	———
┃ └爆碎の破锤	884	爆破 260	0%	○——
┃ └破岩锤ノヴァジオ	1300	爆破 300	0%	○——
┃ └碎光の灭锤	1456	爆破 350	0%	○——
└クックピック	520	–	0%	———
┣クックピック改	572	–	0%	○——
┃ ┣クックザップ	676	–	0%	○——
┃ ┃ └ダイナミックジョ－	728	（火 450）	0%	○——
┃ ┃ └バイオレンスジョ－	884	（火 650）	0%	○——
┃ ┃ └ミステリアスジョ－	1245	（火 720）	0%	○○—
┃ └スイ【鸟】	572	–	10%	○○—
┃ └スイ【狼】	780	（毒 250）	15%	○○○
┃ └スイ【凶】	832	（毒 360）	30%	○○○
┃ └スイ【厄】	1092	（毒 400）	30%	○○○
┃ └黑狼贼のダダンスイ	1300	（毒 450）	40%	○○○
└バサルブロウ	676	防 +10	0%	———
└バサルバッシュ	728	防 +10	0%	———
└オア＝ヘッド	780	（睡眠 280），防 +15	0%	○○—
└ジエム＝ヘッド	832	（睡眠 320），防 +20	0%	○○—
└ジエム＝ヘッド改	1092	（睡眠 340），防 +25	0%	○○—
└メテオ＝ヘッド	1352	（睡眠 400），防 +35	0%	○○—

ハアムバド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ハアムバド	416	毒 350	0%	———
┣ブワコラアラ	520	毒 400	0%	———
┃ └ベネ・ホワユン	780	毒 520	0%	○○—
┃ └ベネ・フィオ－レ	1040	毒 560	0%	○○—
┃ └ベネ・ファンタスティ	1196	毒 620	0%	○○—
└ドラグロハンマ－	676	–	0%	———
└ドラグロハンマ－改	832	（麻痹 180）	0%	○——
┣ボルボスクラム	936	（麻痹 200）	0%	○○○
┃ └击锤パンプ＝ボルボ	1352	（麻痹 230）	0%	○○○
┃ └大击锤ボルボダンガ－	1508	（麻痹 250）	0%	○○○
└バインドバウンド	676	麻痹 200，防 +10	0%	○——
└甲锤ゴグマ	780	麻痹 230，防 +15	0%	○——
└甲锤ゴグマダグマ	1248	麻痹 310，防 +45	0%	○——

しろねこスタンプ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
しろねこスタンプ	364	麻痹 200	0%	○○—
└しろねこハンマ－	468	麻痹 220	0%	○○—
└くろねこスタンプ	520	麻痹 250	10%	○○—
└くろねこハンマ－	572	麻痹 300	25%	○○—
└きんねこハンマ－	832	麻痹 320	30%	○○—
└きんねこクラッシャ－	1040	麻痹 400	30%	○○—

山权现系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
山权现	624	水 350，防 +10	10%	———
└豪锤【柞名田】	780	水 520，防 +30	15%	———
└富岳锤	1300	水 630，防 +35	20%	———
└豪破锤【倭抚子】	1352	水 660，防 +45	20%	———

ガイアスプ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ガイアスプ	624	（水 320）	0%	○——
└グレ－トガイアルク	676	（水 450）	0%	○○○
└ノルド＝ガイアルク	1092	（水 500）	0%	○○○
└ガイア＝オリジン	1300	（水 600）	0%	○○○

混沌の锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
混沌の锤	884	（龙 100）	0%	○——
└カオスラッシュ	936	（龙 120）	0%	○——
└业锤ダグザ	988	（龙 150）	0%	○○—
└灭锤プラド	1508	（龙 220）	0%	○○—

マトラカアルグル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
マトラカアルグル	884	–	10%	○——
└マトラカアルグル改	988	–	10%	○——
└叛逆の激锤	1300	–	15%	○——
└叛逆锤ダルレギオン	1456	–	15%	○——

涡巻く骨の块锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
涡巻く骨の块锤	1144	（爆破 130），防 +20	–20%	○○—
└七难八苦を砕くラグナ	1196	（爆破 230），防 +30	–15%	○○—
└激震王ラグナドワ–ド	1352	（爆破 260），防 +35	–15%	○○—
└帝锤ダラアンゴニア	1456	（爆破 300），防 +40	–10%	○○—
└蛇帝锤クバルマデュラ	1508	（爆破 320），防 +45	–10%	○○—

崩槌オテルカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩槌オテルカムルバス	1300	冰 100，防 +20	–30%	○——
└崩天槌オテルオンカム	1716	冰 120，防 +20	–30%	○——

ミラバスタ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラバスタ–	832	龙 520	0%	○○○
└ミラデモリッシャ–	1404	龙 730	0%	○○○

バ - ス or デス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
バ–ス or デス	1560	龙 140	–40/20%	○○—

魔神锤エクスバンド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
魔神锤エクスバンド	1456	毒 480	0%	———

コロサル＝エルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
コロサル＝エルダオル	1560	冰 200	–50%	———

虚ろな槛系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
虚ろな槛	1404	睡眠 140	–10%	○——
└禁戒のデスモテリオン	1508	睡眠 210	–15%	○——

ミラガルズイ - ラ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラガルズイ–ラ	1612	火 260	0%	———

ミラアンセスルイン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラアンセスルイン	1508	龙 320	0%	———

凄くさびた锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄くさびた锤	312	–	0%	———
└さびた锤	364	–	0%	———
├ブレス・コア	624	龙 400	0%	○○—
｜└ラヴァ・コア	676	龙 480	0%	○○○
｜　└クレスト・コア	1248	龙 600	0%	○○○
└テオ＝クラテル	780	爆破 410	5%	○——
└テオ＝クラリア	832	爆破 520	5%	○○—
└テスカ・デル・ト–レ	1352	爆破 600	10%	○○—

凄く风化した锤系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した锤	364	–	–40%	———
└风化した锤	416	–	–30%	———
├バルセイト・コア	780	龙 550	0%	○○—
｜└バルメテオ・コア	1352	龙 700	0%	○○—
└钢冰棍	884	冰 200	0%	○○—
└コロサル＝ダオラ	936	冰 280	0%	○○—
└ヒュペル＝ダオラ	1404	冰 450	0%	○○—

イサナ船ハンマ - ！系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
イサナ船ハンマ–！	832	（龙 400）	0%	○○○
└发进、击龙锤イサナ！	1352	（龙 530）	0%	○○○

サンダ - ワ - クス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
サンダ–ワ–クス	624	雷 150	25%	———
└ギガサンダ–ワ–クス	832	雷 180	30%	○——

鬼ノ貌系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
鬼ノ貌	1092	（雷 120）	–70%	○——
└鬼ノ现身	1248	（雷 150）	–70%	○——

クロオビハンマ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クロオビハンマ–	1456	防 +30，（睡眠 140）	0%	○○○

ポルトマルク系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ポルトマルク	1456	（水 550）	0%	———

おやすみベア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
おやすみベア	1300	睡眠 430	0%	———

グレイトフルハム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
グレイトフルハム	1040	火 130	–40%	———
└ハムオブハムズ	1560	火 180	–40%	———



狩猎笛

メタルバグパイプ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
メタルバグパイプ	312	–	0%	———	●●●
└メタルバグパイプ改	364	–	0%	———	●●●
└グレ–トバグパイプ	416	–	0%	———	●●●
├ヘビィバグパイプ	520	–	0%	———	●●●
｜├ヘビィバグパイプ改	572	–	0%	———	●●●
｜｜├フォルティッシモ	624	–	0%	○——	●●●
｜｜｜└マスタ–バグパイプ	728	（冰 250）	0%	○○—	●●●
｜｜｜　└スフォルツアンド	780	（冰 320）	0%	○○○	●●●
｜｜｜　　└スフォルツアンド改	1144	（冰 360）	0%	○○○	●●●
｜｜｜　　　└リンフォルツアンド	1248	（冰 410）	0%	○○○	●●●
｜｜└サウンド of クライ	676	龙 180	20%	———	●●●
｜｜　└サウンド of ソロウ	728	龙 200	20%	———	●●●
｜｜　　└サウンド of ドゥ–ム	780	龙 250	25%	———	●●●
｜｜　　　└THE レクイエム	884	龙 320	30%	———	●●●
｜｜　　　　└THE グリ–	1196	龙 360	35%	———	●●●
｜｜　　　　　└THE グレゴリア	1352	龙 450	40%	———	●●●
｜└ヴァルキリコ–ダ–	624	火 150	0%	———	●●●
｜　└ヴァルキリコ–ダ–改	728	火 180	0%	———	●●●
｜　　└クイ–ンリコ–ダ–	832	火 300	0%	○——	●●●
｜　　　└ゴルトリコ–ダ–	936	火 470	0%	○——	●●●
｜　　　　└ゴルトリコ–ダ–改	1144	火 490	0%	○——	●●●
｜　　　　　└ルナ–リコ–ダ–	1508	火 560	0%	○——	●●●
└ケチャルワッパ	416	水 200	0%	———	●●●
├ケチャルワッパ改	468	水 220	0%	———	●●●
｜├ケチャルクルワッパ	520	水 300	0%	○——	●●●
｜｜└ケチャルジルパン	624	水 400	0%	○○—	●●●
｜｜　└ケチャルハ–レン	728	水 460	0%	○○○	●●●
｜｜　　└ケチャルハ–レン改	988	水 500	0%	○○○	●●●
｜｜　　　└ケチャ・ウル・ハ–ラ	1248	水 580	0%	○○○	●●●
｜└王琴トドロキ	676	雷 120	0%	———	●●●
｜　└王琴トドロキ改	780	雷 200	0%	———	●●●
｜　　├王牙琴【鸣雷】	832	雷 340	0%	———	●●●
｜　　｜└真・王牙琴【天禄】	1352	雷 420	0%	———	●●●
｜　　└狱琴リュウセイ	884	龙 240	0%	○——	●●●
｜　　　└狱琴リュウセイ改	1300	龙 300	0%	○——	●●●
｜　　　　└狼牙琴【异狱】	1404	龙 360	0%	○——	●●●
└アイスキュリン	676	冰 150	–25%	———	●●●
└アイスエイジ	728	冰 180	–20%	———	●●●
└フロストガリバ–	884	冰 220	–20%	———	●●●
└ジェネラルフロスト	988	冰 380	–20%	———	●●●
└ポリアフパイプ	1248	冰 300	–10%	———	●●●
└冰笛フェノミナル	1456	冰 450	–10%	———	●●●

ボ－ンホルン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ボ－ンホルン	416	–	0%	———	●●●
└ボ－ンホルン改	468	–	0%	———	●●●
├ハンタ－ズホルン	520	–	0%	———	●●●
| ├ハンタ－ズホルン改	572	–	0%	———	●●●
| | ├ネイティブホルン	624	–	0%	———	●●●
| | | └ストライブゴング	728	–	–10%	———	●●●
| | | ├轰鼓【虎钟】	832	–	–10%	———	●●●
| | | | └カ－サスドラゴング	936	（爆破 120）	–10%	———	●●●
| | | | └冲鼓【叫虎】	988	（爆破 280）	5%	———	●●●
| | | | └冲鼓【叫虎】改	1300	（爆破 300）	5%	———	●●●
| | | | └绝冲鼓【虎舞】	1505	（爆破 420）	10%	———	●●●
| | | └ディオスベル	780	爆破 160	0%	———	●●●
| | | └ディオスベル改	832	爆破 270	0%	———	●●●
| | | └爆碎の坏铃	936	爆破 380	0%	———	●●●
| | | └破岩铃イエログラフ	1352	爆破 410	0%	———	●●●
| | | └碎光の阳铃	1508	爆破 460	0%	———	●●●
| | └フルフルホルン	520	雷 220	0%	○——	●●●
| | └フルフルフル－ト	572	雷 280	0%	○——	●●●
| | └ブラッドホルン	676	雷 320	5%	○○—	●●●
| | └ブラッドフル－ト	780	雷 420	5%	○○○	●●●
| | └ブラッドフル－ト改	1144	雷 520	10%	○○○	●●●
| | └ブル－トフル－ト	1248	雷 580	10%	○○○	●●●
| └ウォ－ドラム	520	–	0%	○——	●●●
| ├ウォ－ボンゴ	572	–	0%	○○—	●●●
| | └ウォ－コンガ	624	–	0%	○○—	●●●
| | └ジャングルボンゴ	780	（毒 280）	–5%	○○○	●●●
| | └ジャングルコンガ	832	（毒 360）	–5%	○○○	●●●
| | └ジャングルコンガ改	1196	（毒 400）	–10%	○○○	●●●
| | └プライマルコンガ	1300	（毒 480）	–10%	○○○	●●●
| └デンジャ－コ－ル	572	麻痹 120	0%	○——	●●●
| └デンジャ－コ－ル改	624	麻痹 150	0%	○——	●●●
| └ハザ－ドコ－ル	780	麻痹 170	0%	○——	●●●
| └パラハザ－ドコ－ル	884	麻痹 200	0%	○——	●●●
| ├パラハザ－ドコ－ル改	1248	麻痹 240	0%	○——	●●●
| | └パラミティコ－ル	1352	麻痹 280	0%	○——	●●●
| └アジャラアラ－ム	1196	水 350	0%	○——	●●●
| └アジャラストロ－ム	1300	水 410	0%	○——	●●●
└ランポスバル－ン	520	–	0%	———	●●●
└ランポスバル－ン改	572	–	0%	———	●●●
├シャミセン【鸟】	624	毒 120	5%	———	●●●
| └シャミセン【狼】	728	毒 150	10%	———	●●●
| └シャミセン【凶】	884	毒 180	20%	———	●●●
| └シャミセン【厄】	1144	毒 210	20%	———	●●●
| └黑狼师のシャミセン	1300	毒 240	25%	———	●●●
└ガンズ＝ロック	572	火 180	0%	———	●●●
└ガンズ＝ロックⅡ	624	火 200，防 +10	0%	———	●●●
├ヴォルカニックロック	728	火 400，防 +10	0%	○——	●●●
| └ヴォルカニックギグ	832	火 580，防 +15	0%	○——	●●●
| └ヴォルカニックギグ改	1092	火 620，防 +25	0%	○○—	●●●
| └インフレイム＝ギグ	1300	火 680，防 +40	0%	○○—	●●●
└ビ－ト＝ガンロック	676	睡眠 200，防 +10	5%	———	●●●
└アクセル＝ガンロック	728	睡眠 280，防 +10	5%	———	●●●
└ヘビィ＝ガンロック	988	睡眠 310，防 +15	5%	———	●●●
└ララバイ＝ガンロック	1248	睡眠 360，防 +25	10%	———	●●●

セロヴィセロブラン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
セロヴィセロブラン	416	冰 250	0%	———	●●●
└ゼロヴィウノブラン	468	冰 280	0%	———	●●●
└セロヴィドスブラン	572	冰 550	0%	○——	●●●
└マギアチャ－ム	676	冰 570	5%	○○—	●●●
└マギアチャ－ム＝ベル	936	冰 590	10%	○○—	●●●
└マギアリア＝ロッド	1196	冰 620	15%	○○—	●●●

シェルカスタネット系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
シェルカスタネット	884	水 190，防 +30	0%	———	●●●
├シェルカスタネト改	1144	水 280，防 +30	0%	———	●●●
| └ギザザミハルス	1300	水 330，防 +35	0%	———	●●●
└クラップカスタネット	1196	防 +40	0%	———	●●●
└ウチナラシ	1352	防 +50	0%	———	●●●

ワ－ジャアルリジル 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ワ－ジャアルリジル	884	–	10%	○——	●●●
└ワ－ジャアルリジル改	988	–	10%	○——	●●●
└叛逆の战笛	1300	–	15%	○○—	●●●
└叛逆笛ラ－ガレギオン	1456	–	20%	○○—	●●●

睨眼を宿す战曲器系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
睨眼を宿す战曲器	1040	（麻痹 100），防 +20	–30%	○○—	●●●
└有顶天に响くムジカ	1196	（麻痹 120），防 +30	–10%	○○○	●●●
└狂骚王ムジカオルゲイ	1456	（麻痹 160），防 +30	–10%	○○○	●●●
└帝弦ダブラブル－ト	1612	（麻痹 200），防 +30	–10%	○○○	●●●
└蛇帝弦クロブマデュラ	1664	（麻痹 210），防 +40	–10%	○○○	●●●

龙木ノ古笛系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
龙木ノ古笛	676	麻痹 320	0%	———	●●●
└龙木ノ古笛【神歌】	1248	麻痹 460	0%	———	●●●

霸笛ハウカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
霸笛ハウカムトルム	1144	–	30%	○○—	●●●
└霸重笛ク－ネハウカム	1768	–	40%	○○—	●●●

崩笛イコカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
崩笛イコカムルバス	1352	冰 100，防 +20	–30%	○——	●●●
└崩天笛イコカオンカム	1872	冰 120，防 +20	–30%	○——	●●●

ミラメノス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ミラメノス	780	龙 440	0%	○——	●●●
└ミラメノスアギカ	1404	龙 520	0%	○——	●●●

凄く风化した狩猎笛系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
凄く风化した狩猎笛	364	–	–40%	———	●●●
└风化した狩猎笛	416	–	–30%	———	●●●
├アヴニルオルゲ－ル	624	龙 660	0%	○○○	●●●
| └アヴニルオルゲ－ル改	936	龙 700	0%	○○○	●●●
| └エタ－ナルオルゲ－ル	1196	龙 740	0%	○○○	●●●
├テオ＝クエルダ	936	爆破 420	0%	○——	●●●
| └テオ＝オルフェス	1404	爆破 600	0%	○——	●●●
└カルン－ダオラ	936	冰 390	10%	○——	●●●
└バフォムル＝ダオラ	1352	冰 520	15%	○——	●●●

グリ -or テラ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
グリ –or テラ –	1560	龙 160	–35/20%	○○—	●●●

电电太鼓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
电电太鼓	1456	雷 310	–10%	○○—	●●●
└电电太鼓【雷轰】	1508	雷 350	–10%	○○—	●●●

マジンノオカリナ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
マジンノオカリナ	1456	毒 380	0%	○○—	●●●

カルン＝エルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
カルン＝エルダオル	1560	冰 240	–40%	———	●●●

赦しの钟系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
赦しの钟	1404	睡眠 110	–10%	———	●●●
└合黑のテルプシコラ	1508	睡眠 150	–15%	———	●●●

ミラメノスソウル 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ミラメノスソウル	1456	爆破 530	0%	○——	●●●

ミラアンセスアヴロス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ミラアンセスアヴロス	1456	龙 270	0%	○——	●●●

银の匙系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
银の匙	832	（水 280）	–15%	○○○	●●●

ブリッツワ－クス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ブリッツワ－クス	728	雷 300	0%	○——	●●●

应援团笛【メガホン】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
应援团笛【メガホン】	780	防 +30，（爆破 250）	10%	○○—	●●●

カエルクラフト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
カエルクラフト	1248	水 500	0%	———	●●●

ロイヤルビ - ドロ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
ロイヤルビ－ドロ－	1196	麻痹 320	0%	○——	●●●
┗女王笛ランゴスタ	1300	麻痹 350	0%	○——	●●●

狩猎の达人系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	音色
狩猎の达人	1248	（火 180）	30%	○○○	●●●



アイアンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アイアンランス	138	–	0%	———
┗アイアンランス改	161	–	0%	———
┗ナイトランス	184	–	0%	———
┣ナイトランス改	230	–	0%	———
┃┣ランパ－ト	253	–	0%	———
┃┃┣ランパ－ト改	299	–	0%	○——
┃┃┃┣バベル	368	（火 220）	0%	○○—
┃┃┃┃┗エルダ－バベル	414	（火 280）	0%	○○—
┃┃┃┃　┗エルダ－バベル改	506	（火 330）	0%	○○—
┃┃┃┃　　┗ロストバベル	621	（火 380）	0%	○○—
┃┃┃┗ドリルランス	299	雷 300	0%	○○—
┃┃┃　┗メガドリルランス	322	雷 380	0%	○○○
┃┃┃　　┗メガドリルランス改	391	雷 450	0%	○○○
┃┃┃　　　┗ギガドリルランス	460	雷 500	0%	○○○
┃┃┗シ－ルド of ア－ネスト	276	龙 200	15%	———
┃┃　┗シ－ルド of ヒ－ト	299	龙 220	20%	———
┃┃　　┗シ－ルド of レイジ	322	龙 350	20%	———
┃┃　　　┗ THE ガ－ディアン	368	龙 440	35%	○——
┃┃　　　　┗ THE セ－ジ	506	龙 500	40%	○——
┃┃　　　　　┗ THE パラディン	575	龙 460	45%	○——
┃┗ヴェノムランス	299	毒 100，防 +10	–15%	———
┃　┗ヴェノムスクウィ－ド	345	毒 120，防 +10	–15%	———
┃　　┣豪枪グラビモス	414	毒 250，防 +15	–10%	———
┃　　┃┗黑枪グラビモス	437	毒 270，防 +20	0%	———
┃　　┃　┗重枪グラビモス	598	毒 320，防 +25	0%	———
┃　　┃　　┗重火枪グラビモス	644	毒 380，防 +25	0%	———
┃　　┗ブロスホ－ン	414	–	–15%	○——
┃　　　┗角枪ディアブロス	529	–	–10%	○——
┃　　　　┗角王枪グレオスホ－ン	644	–	–10%	○——
┃　　　　　┗ブラックテンペスト	713	–	–20%	○——
┃　　　　　　┗レイジングテンペスト	759	–	–20%	○——
┗フレグランス	230	睡眠 120	0%	———
┗フレグランス改	253	睡眠 200	0%	———
┗ダ－クスクウィ－ド	299	睡眠 230	0%	○——
┗ダ－クネス	345	睡眠 260	0%	○——
┗ダ－クネス改	414	睡眠 280	0%	○——
┗ダ－クル－ド	483	睡眠 300	0%	○——

ボ - ンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンランス	184	–	0%	———
┗ボ－ンランス改	207	–	0%	———
┗スパイクスピア	230	–	0%	———
┣スパイクスピア改	276	–	0%	———
┃┣スパイクジャベリン	299	–	0%	———
┃┃┣ティガスティンガ－	322	–	–15%	———
┃┃┃┣轰枪【独虎】	414	–	–10%	———
┃┃┃┃┗カ－サスティンガ－	460	（爆破 80）	–5%	———
┃┃┃┃　┗冲枪【虎穴】	483	（爆破 100）	15%	———
┃┃┃┃　　┗冲枪【虎穴】改	644	（爆破 150）	15%	———
┃┃┃┃　　　┗冲枪【虎穴】	713	（爆破 180）	20%	———
┃┃┃┗ディオスティンガ－	345	爆破 170	0%	———
┃┃┃　┗ディオスティンガ－改	391	爆破 200	0%	———
┃┃┃　　┗爆碎の豪枪	414	爆破 280	0%	———
┃┃┃　　　┗破岩枪ブラキディオス	598	爆破 340	0%	———
┃┃┃　　　　┗碎光の喷枪	644	爆破 400	0%	○○—
┃┃┗レッドテイル	299	火 180	0%	———
┃┃　┗プロミネンスピラ－	368	火 220	0%	———
┃┃　　┣シルバ－プロミネンス	460	火 290	0%	○——
┃┃　　┃┗ソル＝プロミネンス	624	火 330	0%	○——
┃┃　　┃　┗ディバイン＝ソル	667	火 380	0%	○——
┃┃　　┗ブル－プロミネンス	391	火 370	5%	———
┃┃　　　┗プロミネンスソウル	598	火 480	10%	———

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
┃┗スピンクロウラ－	276	麻痹 120，防 +5	–10%	———
┃　┗スピンクロウラ－改	299	麻痹 160，防 +10	–10%	———
┃　　┗スピニングクロウラ－	368	麻痹 190，防 +10	–5%	○——
┃　　　┗パラスピンクロウラ－	414	麻痹 200，防 +15	–5%	○——
┃　　　　┣パラジャイロスピア	575	麻痹 240，防 +20	–10%	○——
┃　　　　┃┗アスクレピオス	644	麻痹 270，防 +25	–10%	○——
┃　　　　┗ジンガラニ－ル	529	水 290	10%	○○—
┃　　　　　┗ジンガラニ－ル改	598	水 310	10%	○○—
┃　　　　　　┗ケ－リュケイオ	644	水 240	10%	○○—
┗ザクウンタ	230	水 180	0%	———
┣ザクキ－マ	253	水 220	0%	○——
┃┣ザクキ－マ改	276	水 250	0%	○——
┃┃┗ザクスキラ－マ	322	水 320	0%	○——
┃┃　┣ザクスシュラ－マ	345	水 400	0%	○○—
┃┃　┃┣奇枪ザクシュラ	529	水 550	0%	○○○
┃┃　┃┗キルシュラ－タ	483	火 580	0%	○○○
┃┃　┃　┗白枪キルシュラ－ザン	508	火 630	0%	○○○
┃┃　┗チャク・ムルカ	322	麻痹 230	0%	○——
┃┃　　┗チャク・ムラ－カ	345	麻痹 270	0%	○○—
┃┃　　　┗チャルルク・ボスカ	460	麻痹 290	0%	○○—
┃┃　　　　┗チャルルク・アドク	529	麻痹 320	0%	○○○
┃┗王枪テンライ	299	雷 200	0%	○——
┃　┗王枪【若雷】	368	雷 240	0%	○——
┃　　┣鬼枪ラ－ジャン	460	雷 250	0%	○——
┃　　┃┗大鬼枪ラ－ジャン	506	雷 270	0%	○——
┃　　┃　┗鬼神枪ラ－ジャン	644	雷 290	0%	○——
┃　　┃　　┗鬼神天枪ラ－ジャン	690	雷 310	0%	○——
┃　　┣狱枪リュウビ	414	龙 350	0%	○○—
┃　　┃┗狱枪リュウビ改	598	龙 380	0%	○○—
┃　　┃　┗狼牙枪【怒狱】	621	龙 420	0%	○○—
┃　　┗真・王牙枪【天冲】	575	雷 360	0%	○○—
┃　　　┗ガオウ・バルクラノス	621	雷 400	0%	○○—
┗ルカ－ニアソ－	253	冰 180	0%	———
┣ルカ－ニアソ－改	299	冰 200	0%	———
┃┗オルカントルペ－ド	391	冰 220	0%	○○—
┃　┗オルカントルベイダ－	414	冰 250	0%	○○—
┃　　┣デストラクタ－	529	冰 300	0%	○○—
┃　　┃┗冰枪ザボアザギル	598	冰 370	0%	○○—
┃　　┗カ－ネリランス	552	（麻痹 320）	0%	○○—
┃　　　┗クリスタリザシオン	621	（麻痹 360）	0%	○○—
┗ホウテンゲキ【鸟】	276	毒 200	10%	○——
┗ホウテンゲキ【狼】	322	毒 220	20%	○——
┗ホウテンゲキ【凶】	391	毒 390	25%	○○—
┗ホウテンゲキ【厄】	483	毒 440	25%	○○—
┗黑狼军のホウテンゲキ	575	毒 500	30%	○○○

シャ - クプリンス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
シャ－クプリンス	184	水 420	0%	○——
┗シャ－クキング	276	水 700	0%	○——
┗シャ－クカイザ－	460	水 800	0%	○——

アクアンスピア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アクアンスピア	253	水 200	0%	———
┗ストリ－ムスピア	322	水 280	0%	———
┗エメラルドスピア	368	水 310	0%	○——
┗水尖枪トリシュラ	414	水 350	0%	○——
┗水尖枪トリシュラ改	529	水 390	0%	○○—
┗海流枪エスメラルダ	575	水 430	0%	○○—

雷枪【イカヅチ】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
雷枪【イカヅチ】	253	雷 400	5%	———
┗雷枪【タケミカヅチ】	345	雷 560	10%	———
┗雷枪【ナルカミ】	529	雷 660	20%	———

ボ－ンクロウランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンクロウランス	345	防 +30	0%	○——
└ボ－ンクロウランス改	414	防 +35	0%	○○—
└シェルクロウランス	529	防 +50	0%	○○—
└坚枪ダイザザミ	598	防 +60	0%	○○—

ブル－クレ－タ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ブル－クレ－タ－	345	（冰 200）	0%	○——
└ドゥ－ムクラウン	391	（冰 300）	0%	○○○
└エテルノクラウン	506	（冰 410）	0%	○○○
└イディオクラウン	575	（冰 540）	0%	○○○

悲哀の重枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
悲哀の重枪	437	（龙 120）	-30%	———
└アトロシスタワ－	460	（龙 180）	-25%	———
└ネロ＝アトロシス	690	（龙 250）	-10%	○——

クリムゾンホ－ン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クリムゾンホ－ン	371	火 110	0%	○○—
└クリムゾンホ－ン改	506	火 140	0%	○○—
├クリムゾンブロス	621	火 160	0%	○○—
｜└真红枪モノブロス	667	火 180	0%	○○—
└グラシアルブロス	644	水 120	0%	○○—
└ホワイトカタストロフ	690	水 150	0%	○○—

ハルバアルメンカル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ハルバアルメンカル	437	–	5%	○——
└ハルバアルメンカル改	483	–	5%	○——
└叛逆の绝枪	621	–	10%	○○—
└叛逆枪ハ－ダレギオン	690	–	10%	○○—

集めし刚壳の枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
集めし刚壳の枪	483	防＋15，（麻痹 100）	-25%	○○—
└确乎不拔の不坏イジス	529	防＋20，（麻痹 120）	-20%	○○—
└铁壁王イジスレッド	690	防＋25，（麻痹 160）	-15%	○○—
└帝枪ダラブリゼ	713	防＋30，（麻痹 180）	-10%	○○—
└蛇帝枪タンドマデュラ	736	防＋40，（麻痹 200）	-10%	○○—

崩枪ケルケカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩枪ケルケカムルバス	644	冰 100，防 +20	-30%	———
└崩天枪ケルケオンカム	828	冰 120，防 +20	-30%	○——

黑龙枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黑龙枪	391	龙 470	0%	———
└真・黑龙枪	644	龙 580	0%	———

黑灭龙枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黑灭龙枪	322	爆破 450	15%	○○○
└真・黑灭龙枪	552	爆破 620	30%	○○○

凄くさびた枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄くさびた枪	138	–	0%	———
└さびた枪	161	–	0%	———
├アンドレイヤ－	230	龙 400	0%	———
｜└ハイアンドレイヤ－	299	龙 420	0%	———
｜└ネオアンドレイヤ－	504	龙 506	0%	———
└钢冰枪	368	冰 320	5%	———
└テリオス＝ダオラ	391	冰 490	5%	○——
└レグルス＝ダオラ	598	冰 560	10%	○——

凄く风化した枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
凄く风化した枪	184	–	-40%	———
└风化した枪	207	–	-30%	———
├マテンロウ	299	龙 680	0%	○——
｜└マテンロウ改	414	龙 720	0%	○——
｜└スカイスクレイパ－	506	龙 780	0%	○——
└テオ＝ハウル	368	爆破 320	0%	○——
└テオ＝ロア	391	爆破 380	0%	○——
└テオ＝エクシス	598	爆破 520	0%	○——

トゥ－スランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
トゥ－スランス	483	冰 210	15%	———
└セイバ－トゥ－ス	552	冰 280	30%	———

セ－ジ or デビル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
セ－ジ or デビル	690	龙 110	-30/15%	○○—

テリオス＝エルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
テリオス＝エルダオル	736	冰 220	-40%	———

戒めの枷系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
戒めの枷	644	睡眠 100	-10%	○——
└天涯のゲガルド	690	睡眠 180	-10%	○——

祖龙灵枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
祖龙灵枪	621	龙 640	0%	———

ブレインフォックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ブレインフォックス	230	火 100	0%	○——
└特别对专用枪【百狐】	345	火 370	0%	○○—



アイアンガンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
アイアンガンランス	138	–	0%	———	通常 1
└アイアンガンランス改	161	–	0%	———	通常 1
└スティ－ルガンランス	207	–	0%	———	通常 1
├讨伐队正式铳枪	253	–	0%	———	通常 1
｜├近卫队正式铳枪	276	–	0%	———	通常 2
｜｜├インペリアルガ－ダ－	299	–	0%	———	通常 2
｜｜｜├ジエネラルパルド	345	（火 300）	10%	○○—	通常 2
｜｜｜｜└アドミラルパルド	391	（火 500）	10%	○○—	通常 3
｜｜｜｜└アドミラルパルド改	506	（火 540）	10%	○○—	通常 3
｜｜｜└インペリアルオルデン	598	（火 600）	15%	○○—	通常 4
｜｜｜├古代式回转铳枪	345	（麻痹 150）	0%	———	扩散 2
｜｜｜｜└古代式歼灭铳枪	368	（麻痹 340）	0%	○——	扩散 3
｜｜｜｜└ジェネシス	460	（麻痹 360）	0%	○○—	扩散 3
｜｜｜｜└エンパイア	506	（麻痹 400）	0%	○○○	扩散 4
｜｜｜└ラギアバ－スト	414	雷 320	0%	———	放射 2
｜｜｜└白雷铳枪ライオルド	598	雷 400	0%	———	放射 4
｜｜└冥铳枪エングルム	621	雷 480	0%	———	放射 5

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
｜｜└レッドル－ク	299	火 150	0%	———	放射 2
｜｜├レッドル－ク改	322	火 200	0%	———	放射 2
｜｜｜└クリムゾンル－ク	368	火 250	0%	———	放射 2
｜｜｜└シルバ－ル－ク	414	火 300	0%	○——	放射 3
｜｜｜└ガンチャリオット	437	火 340	0%	○——	放射 3
｜｜｜└エンデ・デアヴエルト	598	火 400	0%	○——	放射 4
｜｜｜└アイン・ヴァルハイト	644	火 440	0%	○——	放射 5
｜｜└ディオスガンランス	345	爆破 180	0%	———	放射 2
｜｜└ディオスガンランス改	368	爆破 220	0%	———	放射 2
｜｜└爆碎の铳枪	414	爆破 320	0%	———	放射 3
｜｜└破岩铳枪ズヴォルタ	575	爆破 390	0%	○——	放射 4
｜｜└碎光の铳枪	621	爆破 460	0%	○——	放射 5
｜└フルボルテ－ジ	253	雷 120	0%	———	放射 1
｜└フルジエネレ－ト	276	雷 230	0%	———	放射 1
｜└レッドジエネレ－タ	322	雷 340	0%	———	放射 2
｜└ブラッディダイナモ	345	雷 500	0%	○——	放射 3
｜└ブラッドフルボルト	506	雷 530	0%	○——	放射 4
｜└ブラッドフルサンダ－	575	雷 650	0%	○——	放射 4
└朱鬼铳枪	299	–	-20%	———	通常 1
├朱鬼铳枪【破岩】	322	–	-20%	———	通常 2
｜├苍鬼铳枪刨	368	（水 170）	-15%	○○—	通常 3
｜｜└苍鬼铳枪刨【鬼搭】	391	（水 230）	-10%	○○—	通常 4
｜｜└荒鬼铳枪大刨	575	（火 270）	-10%	○○○	通常 4
｜｜└荒鬼铳枪大刨【焰口】	644	（火 330）	-10%	○○○	通常 5

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
┃ ┗ホワイトガンランス	368	防 +10	-15%	———	放射 2
┃ ┗ホワイトキャノン	391	防 +15	-10%	———	放射 3
┃ ┗ブラックガンランス	437	防 +20，（火 210）	-5%	———	放射 4
┃ ┗ブラックゴアキャノン	621	防 +30，（火 300）	-5%	———	放射 4
┃ ┗ブラックゴアバスタ－	667	防 +45，（火 380）	-5%	———	放射 5
┗シ－ダイバ－	253	水 160	0%	———	扩散 1
┗シ－ダイバ－改	276	水 270	0%	———	扩散 1
┗ディ－プバスタ－	322	水 350	0%	———	扩散 2
┗ディ－プガンバスタ－	368	水 480	0%	———	扩散 2
┣メガロガンバスタ－	506	水 500	0%	———	扩散 3
┃ ┗ジョンズロッカ－	552	水 530	0%	———	扩散 4
┗テトロラジャスタ－	529	麻痹 200	0%	○○—	通常 4
┗フラゴルヴェレ－ノ	598	麻痹 250	0%	○○—	通常 4

骨铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
骨铳枪	184	–	0%	———	通常 1
┗大骨铳枪	207	–	0%	———	通常 1
┗ジャギィガンランス	230	–	0%	———	放射 1
┣ジャギィガンランス改	253	–	0%	———	放射 1
┃ ┣フ－リガンランス	276	–	0%	———	放射 1
┃ ┃ ┣ティガバ－スト	345	–	-15%	———	扩散 1
┃ ┃ ┃ ┗轰铳枪【虎炮】	368	–	-10%	———	扩散 2
┃ ┃ ┃ ┗カ－サスバ－スト	391	（爆破 150）	-10%	———	扩散 3
┃ ┃ ┃ ┣冲铳枪【威迫】	437	（爆破 200）	15%	○——	扩散 4
┃ ┃ ┃ ┃ ┗冲铳枪【威迫】改	598	（爆破 240）	15%	○——	扩散 4
┃ ┃ ┃ ┃ ┗绝冲铳枪【鬼迫】	644	（爆破 300）	20%	○○—	扩散 5
┃ ┃ ┃ ┗鬼铳枪	414	雷 220	-10%	———	扩散 4
┃ ┃ ┃ ┗雷鬼铳枪ドラガン	437	雷 330	-10%	———	扩散 4
┃ ┃ ┃ ┗雷鬼铳枪ドラガン改	621	雷 360	-10%	○——	扩散 4
┃ ┃ ┃ ┗鬼神铳枪ドラギガン	644	雷 400	-10%	○——	扩散 5
┃ ┃ ┗ア－ム of ティラン	276	龙 150	20%	———	通常 2
┃ ┃ ┗ア－ム of トリ－ズ	299	龙 180	20%	———	通常 2
┃ ┃ ┗ア－ム of アロガン	322	龙 300	30%	———	通常 2
┃ ┃ ┗THE インパルス	368	龙 400	40%	○——	通常 3
┃ ┃ ┗THE ウォ－ル	506	龙 450	50%	○——	通常 4
┃ ┃ ┗THE フォ－トレス	552	龙 500	55%	○——	通常 5
┃ ┗プリンセスバ－スト	276	毒 170	0%	———	通常 1
┃ ┣プリンセスバ－スト改	322	毒 210	0%	———	通常 2
┃ ┃ ┗オルトリンデ	368	毒 260	0%	———	通常 2
┃ ┃ ┗クイ－ンバ－スト	414	毒 350	0%	———	通常 3
┃ ┃ ┗煌铳枪イシュタル	529	毒 390	0%	○——	通常 4
┃ ┃ ┗煌铳枪アスタルテ	598	毒 420	0%	○○—	通常 4
┃ ┃ ┗煌龙铳枪ティアマト	621	毒 450	0%	○○—	通常 5
┃ ┗王铳枪ゴウライ	322	雷 70	0%	———	通常 2
┃ ┗王铳枪ゴウライ改	368	雷 110	0%	———	通常 2
┃ ┣王牙铳枪【火雷】	414	雷 180	0%	○——	通常 3
┃ ┃ ┗真・王牙铳枪【震天】	621	雷 300	0%	○○—	通常 4
┃ ┗狱铳枪リュウケツ	414	龙 260	0%	———	扩散 3
┃ ┗狱铳枪リュウケツ改	598	龙 330	0%	———	扩散 4
┃ ┗狼牙铳枪【贪狱】	644	龙 370	0%	———	扩散 4
┗アベレ－ジヒッタ－	253	毒 250	0%	○——	放射 1
┣グランドスラム	276	毒 330	0%	○——	放射 1
┃ ┗ハ－ドヒッタ－	345	毒 390	0%	○○—	放射 2
┃ ┗ビッグスラッガ－	368	毒 550	0%	○○—	放射 3
┃ ┗ビッグスラッガ－改	483	毒 600	0%	○○○	放射 4
┃ ┗トリプルクラウン	575	毒 660	0%	○○○	放射 3
┣ウルクスキ－	253	冰 50	0%	○——	扩散 1
┃ ┗ウルクスレイ	276	冰 140	0%	○——	扩散 1
┃ ┗ウルクスト－ム	299	冰 220	0%	○○—	扩散 2
┃ ┗ウルクスプロ－ジョン	345	冰 350	0%	○○○	扩散 3
┃ ┗ウルクスラヴィ－ネ	483	冰 430	0%	○○○	扩散 3
┃ ┗ウルクスアヴァランガ	529	冰 480	0%	○○○	扩散 4
┗シエルガンバ－ド	230	睡眠 100	5%	○——	放射 1
┗シエルガンバ－ド改	253	睡眠 150	5%	○——	放射 1
┗ノブリスガンバ－ド	299	睡眠 180	10%	○——	放射 2
┗ロイヤルガンバ－ド	368	睡眠 200	20%	○——	放射 2
┗ロイヤルガンバ－ド改	437	睡眠 240	25%	○——	放射 3
┗ナイト・カノン	483	睡眠 280	35%	○——	放射 4
┗ニュクス・カノン	529	睡眠 320	40%	○——	放射 4

アイリュ－シカ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
アイリュ－シカ	207	麻痹 250	0%	○——	通常 2
┗アイリュ－シカ改	253	麻痹 300	0%	○——	通常 2
┗福福アイリュ－シカ	299	麻痹 420	0%	○○—	通常 4

ペッコティピ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
ペッコティピ－	184	火 200	0%	———	通常 1
┗ペッコティピ－改	207	火 300	0%	———	通常 1
┗フェザ－ガンランス	299	睡眠 250	0%	○○—	扩散 2
┗ヒュプノキャノン	345	睡眠 310	0%	○○—	扩散 3
┗眠铳枪ヒュプノス	552	睡眠 450	0%	○○○	扩散 4

マリンフィッシャ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
マリンフィッシャ－	253	水 100	0%	○——	放射 1
┗ディ－プフィッシャ－	299	水 120	0%	○——	放射 2
┗ディ－プオ－シャン	368	水 140	5%	○——	放射 2
┗海王枪リヴァイアサン	414	水 210	5%	○——	放射 3
┗海神枪リヴァイアサン	529	水 350	10%	○——	放射 3
┗海灭枪アビス	575	水 430	10%	○——	放射 4

灿々显现系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
灿々显现	322	水 120，防 +5	10%	———	通常 2
┗豪铳枪【天照大神】	391	水 170，防 +10	10%	○——	通常 3
┗岩户隐	575	水 300，防 +20	25%	○——	通常 4
┗豪嵩铳枪【天津日高】	598	水 330，防 +25	30%	○——	通常 5

愚欲の铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
愚欲の铳枪	391	（龙 160）	0%	○——	放射 2
┗暴铳枪グラグリ－ド	414	（龙 200）	0%	○——	放射 2
┗业铳枪ディグラトニ	437	（龙 240）	0%	○——	放射 2
┗灭铳枪ダ－クグリ－ド	690	（龙 410）	0%	○○—	放射 3

シザ－ガンランス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
シザ－ガンランス	368	防 +25	0%	○——	通常 2
┗シザ－キャノン	460	防 +35	0%	○——	通常 3
┗バイオレットキャノン	529	防 +50	0%	○○—	通常 3
┗バイオレットバ－スト	621	防 +60	0%	○○—	通常 4

炮モロコシ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
炮モロコシ	322	（爆破 370）	0%	○——	扩散 3
┗大炮モロコシ	460	（爆破 500）	0%	○——	扩散 4

アスファアルダナブ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
アスファアルダナブ	391	–	10%	○——	放射 3
┗アスファアルダナブ改	460	–	10%	○——	放射 4
┗叛逆の铳枪	598	–	15%	○——	放射 4
┗叛逆铳枪ロドレギオン	644	–	15%	○——	放射 5

逆まく凶星の铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
逆まく凶星の铳枪	437	防 +15，（爆破 200）	-20%	○○○	放射 3
┗震天动地に崩すグング	460	防 +20，（爆破 250）	-20%	○○○	放射 4
┗破碎王グングボルド	667	防 +25，（爆破 310）	-10%	○○○	放射 4
┗帝铳枪ダラベルフェン	690	防 +30，（爆破 350）	-10%	○○○	放射 5
┗蛇铳枪ランセマデュラ	713	防 +40，（爆破 380）	-10%	○○○	放射 5

霸铳枪アペカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
霸铳枪アペカムトルム	483	–	35%	———	通常 4
┗霸炮枪ク－ネアペカム	782	–	40%	———	通常 5

崩铳枪パシカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
崩铳枪パシカムルバス	644	冰 100，防 +20	-30%	○——	放射 4
┗崩炮枪パシカオンカム	828	冰 120，防 +20	-30%	○——	放射 5

黑龙铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
黑龙铳枪	391	龙 420	0%	○○—	通常 4
┗真・黑龙铳枪	621	龙 620	0%	○○—	通常 5

ミスタゴア－ド系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
ミスタゴア－ド	529	水 270	0%	○○—	放射 3
┗ミスタゴア－ド改	552	水 310	0%	○○—	放射 3
┗ミセスシュヴエア－ド	575	水 340	0%	○○—	放射 4
┗炮铳枪ゲネルタフネス	644	水 380	0%	○○—	放射 5

凄く风化した铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
凄く风化した铳枪	138	–	–30%	———	通常 1
└风化した铳枪	161	–	–20%	———	通常 1
├オベリスク	322	龙 600	0%	○○○	放射 4
｜└デオス・オシリス	529	龙 760	0%	○○○	放射 4
├ナナ＝ハウル	345	火 480	0%	○○○	通常 3
｜└ナナ＝フレア	368	火 540	0%	○○○	通常 3
｜ └ナナ＝フレア改	506	火 630	0%	○○○	通常 4
｜ └ナナ＝ソレイユ	575	火 720	0%	○○○	通常 5
└钢冰铳枪	368	冰 280	0%	○○—	通常 3
└ダオラ＝プリジア	391	冰 440	0%	○○—	通常 3
└ダオラ＝テンペスタ	598	冰 590	0%	○○—	通常 5

ウォ - ル or ウォ - 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
ウォ – ル or ウォ –	713	龙 140	–40/15%	○○—	扩散 4

ベナムデパルファン 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
ベナムデパルファン	667	毒 280	0%	○——	放射 5

エルダオル＝プリジア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
エルダオル＝プリジア	690	冰 250	–40%	———	通常 5



ボ - ンアックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ボ – ンアックス	378	–	0%	———	强击瓶
└ボ – ンアックス改	432	–	0%	———	强击瓶
├ボ – ンスマッシャ –	486	–	0%	———	强击瓶
｜├パワ – ブロウニ –	540	–	0%	———	强击瓶
｜｜├スト ロングブロウニ –	594	–	0%	———	强击瓶
｜｜｜├マキシモブロウニ –	648	–	0%	○——	强击瓶
｜｜｜｜└精锐讨伐队剑斧	702	防 +5，（火 150）	0%	○——	强击瓶
｜｜｜｜ ├精锐讨伐队剑斧改	756	防 +10，（火 250）	0%	○○—	强击瓶
｜｜｜｜ ｜└ディズオブア – ム	864	防 +10，（火 400）	0%	○○—	强击瓶
｜｜｜｜ ｜ └ジェネラルア – ム	1188	防 +20，（火 420）	0%	○○—	强击瓶
｜｜｜｜ ｜ └コンクエスタ	1404	防 +30，（火 450）	0%	○○—	强击瓶
｜｜｜｜ └アンバ – スラッシュ	756	冰 180	20%	○○—	强属性瓶
｜｜｜｜ └ゴアゲイルフロスト	810	冰 200	25%	○○—	强属性瓶
｜｜｜｜ └ゴアゲイルフロスト改	1134	冰 260	30%	○○—	强属性瓶
｜｜｜｜ └ギガゲイルフロスト	1350	冰 300	30%	○○—	强属性瓶
｜｜｜└リオフラムグレイブ	702	火 150	0%	———	强击瓶
｜｜｜ └リオヴェルグレイブ	810	火 250	0%	———	强击瓶
｜｜｜ └焰斧リオブレイア – ド	972	火 300	5%	○——	强击瓶
｜｜｜ └焰斧リオエクスレイズ	1296	火 380	10%	○——	强击瓶
｜｜｜ └光焰斧リオエクシ – ド	1458	火 450	10%	○——	强击瓶
｜｜└龙姬の剑斧	648	毒 180	0%	———	强属性瓶
｜｜ └龙姬の剑斧改	756	毒 230	0%	———	强属性瓶
｜｜ └ランド グリ – ズ	864	毒 250	0%	○——	强属性瓶
｜｜ └樱剑苍斧	972	毒 360	0%	○○—	强属性瓶
｜｜ └樱剑苍斧【花天】	1350	毒 380	0%	○○—	强属性瓶
｜｜ └樱剑苍斧【狂咲】	1512	毒 400	0%	○○—	强属性瓶
｜└ヴァ – ヴンアックス	540	水 120	0%	———	强属性瓶
｜ ├ヴァ – ヴンアックス改	594	水 180	0%	———	强属性瓶
｜ ｜├ヴァ – ヴンナ – ゲル	648	水 240	0%	———	强属性瓶
｜ ｜｜└ヴァ – ヴンダルハラ	756	水 300	0%	○——	强属性瓶
｜ ｜｜ └ヴァ – ヴルシンガ –	810	水 400	0%	○——	强属性瓶
｜ ｜｜ ├ヴァ – ヴルンナッカ –	1080	水 460	0%	○——	强属性瓶
｜ ｜｜ ｜└奇猿斧ワチャルナッカ	1296	水 530	0%	○○—	强属性瓶
｜ ｜｜ └クク・ダンガ	1026	火 400	0%	○○—	强属性瓶
｜ ｜｜ └クク・ダグダンガ	1242	火 500	0%	○○○	强属性瓶
｜ ｜└王剑斧ライデン	702	雷 120	0%	———	强击瓶
｜ ｜ └王牙剑斧【裂雷】	864	雷 150	0%	———	强击瓶
｜ ｜ ├狱剑斧リュウガ	918	龙 280	0%	———	强击瓶
｜ ｜ ｜└狱剑斧リュウガ【改】	1350	龙 310	0%	———	强击瓶
｜ ｜ ｜ └狼牙剑斧【暴狱】	1512	龙 350	0%	———	强击瓶
｜ ｜ └雷剑斧ヴォルト	1026	雷 280	5%	○——	强属性瓶
｜ ｜ └白雷剑斧ラミエル	1296	雷 310	5%	○——	强属性瓶
｜ ｜ └冥剑雷斧エンシ – ド	1512	雷 360	10%	○——	强属性瓶

灭びの塔系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
灭びの塔	644	睡眠 120	–10%	———	通常 5
└前兆のプロフェティア	690	睡眠 240	–10%	———	通常 5

焰魔灭龙铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
焰魔灭龙铳枪	598	爆破 520	10%	○——	扩散 5

祖龙灵铳枪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
祖龙灵铳枪	644	龙 360	0%	○○○	放射 5

シルバ - クラウン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
シルバ – クラウン	230	冰 80，防 +5	10%	———	放射 1
└ゴ – ルド クラウン	276	冰 100，防 +10	20%	○——	放射 2
└プラチナクラウン	345	冰 140，防 +15	30%	○——	放射 3

竹铳枪【トリオドシ】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
竹铳枪【トリオドシ】	345	（水 300）	0%	○○○	扩散 2
└竹铳枪【シシオドシ】	483	（水 380）	0%	○○○	扩散 3
└竹铳枪【タツオドシ】	575	（水 440）	0%	○○○	扩散 4

ボルティックワ - クス 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	炮击等级
ボルティックワ – クス	345	雷 280，防 +12	0%	———	扩散 4

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
｜ └ノッチスダイル	648	冰 120	–15%	———	强击瓶
｜ ├ノッチスダイル改	810	冰 140	–15%	———	强击瓶
｜ ｜└ノッチスメガロ	864	冰 250	–10%	———	强击瓶
｜ ｜ └ノッチスデスメガロ	918	冰 340	–10%	———	强击瓶
｜ ｜ ├ノッチスデスメガロ改	1242	冰 360	–10%	○——	强击瓶
｜ ｜ ｜└ノッチスディアボ – ロ	1458	冰 410	–10%	———	强击瓶
｜ ｜ └虎口アラギ	1242	麻痹 200	0%	———	强击瓶
｜ ｜ └大虎口ザボアラギ	1458	麻痹 240	0%	———	强击瓶
｜ └ディオスアックス	756	爆破 170	0%	———	强击瓶
｜ └ディオスアックス改	810	爆破 200	0%	———	强击瓶
｜ └爆碎の剑斧	864	爆破 280	0%	○——	强击瓶
｜ └破岩剑斧エクリクシ –	1296	爆破 310	0%	○——	强击瓶
｜ └碎光の剑斧	1404	爆破 350	0%	○——	强击瓶
└蛮族の剑斧	486	（毒 100）	0%	———	毒瓶
├蛮勇の剑斧	594	（毒 120）	0%	———	毒瓶
｜└蛮勇の剑斧【无赖】	810	（毒 550）	0%	○○○	毒瓶
｜ ├猛者の战斧	1080	（毒 590）	0%	○○○	毒瓶
｜ ｜└猛者の战斧【首领】	1296	（毒 650）	0%	○○○	毒瓶
｜ └ステアライズ＝ワンド	1458	毒 300	0%	○○○	强击瓶
└ペキスパンダ –	540	火 150	0%	———	强属性瓶
└ペキスパンダ – 改	648	火 170	0%	———	强属性瓶
└クルペキスパンダ –	810	火 340	0%	○○—	强属性瓶
└クルペキスパンダ – 改	1026	火 400	0%	○○—	强属性瓶
└红莲斧ヘルゼスティ	1296	火 520	0%	○○—	强击瓶

ワイルドアックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ワイルド アックス	594	–	0%	———	减气瓶
└ワイルド アックス改	648	–	0%	———	减气瓶
├グランド ダッシャ –	702	–	0%	———	减气瓶
｜├レックスラッシュ	756	–	–15%	———	减气瓶
｜｜└レックスラッシャ –	864	–	–10%	———	减气瓶
｜｜ └カ – サスラッシャ –	918	–	–5%	———	减气瓶
｜｜ └冲斧【虎威】	1080	–	15%	○——	减气瓶
｜｜ ├冲斧【虎威】改	1458	–	20%	○——	减气瓶
｜｜ ｜└绝冲斧【狂虎】	1566	–	35%	○——	减气瓶
｜｜ └タイラントアックス	1566	防 +20	–10%	○——	减气瓶
｜｜ ├ガイア	1782	防 +30	–10%	○——	减气瓶
｜｜ └タナトスアックス	1620	（麻痹 160）	–5%	○——	麻痹瓶
｜｜ └ハデス	1674	（麻痹 200）	–10%	○——	麻痹瓶
｜└ウィル of シェイプ	702	龙 100	15%	———	强击瓶
｜ └ウィル of マインド	756	龙 120	20%	———	强击瓶
｜ └ウィル of ソウル	810	龙 160	30%	———	强击瓶
｜ └ THE エグゼキュ – タ –	918	龙 200	35%	———	强击瓶
｜ └ THE グラント	1188	龙 280	35%	———	强击瓶
｜ └ THE クロ – ザ –	1296	龙 390	40%	———	强击瓶
├アサルトアックス	702	（麻痹 100）	–15%	———	麻痹瓶
｜└バンカ – バスタ –	756	（麻痹 120）	–5%	———	麻痹瓶
｜ └バウンド ロ – ラ –	810	麻痹 200	0%	○——	强属性瓶
武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
┃ └ヴァ－ミリンガ－	864	麻痹 240	0%	○——	强属性瓶
┃ └红剑斧ヴァ－ミリオン	1188	麻痹 400	0%	○○—	强属性瓶
└フリックアックス	702	防 +5，（麻痹 180）	0%	○——	麻痹瓶
└フリックアックス改	810	防 +10，（麻痹 210）	0%	○——	麻痹瓶
└フリッカ－アックス	864	防 +15，（麻痹 230）	0%	○○—	麻痹瓶
└パラフリックアックス	918	防 +15，（麻痹 250）	0%	○○○	麻痹瓶
├パラクラックアックス	1242	防 +25，（麻痹 270）	0%	○○○	麻痹瓶
┃ └バジリスク	1404	防 +33，（麻痹 320）	0%	○○○	麻痹瓶
└クライシズム	1296	水 300	–20%	○○○	强击瓶
└イルルヤンカシュ	1458	水 380	–15%	○○○	强击瓶

グリムキャット系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
グリムキャット	540	麻痹 200	0%	○——	强击瓶
└シュレムカツツエ	702	麻痹 300	0%	○○—	强击瓶

布都剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
布都剑斧	756	水 220	0%	———	强属性瓶
└豪剑斧【伊邪那岐】	864	水 330，防 +20	0%	○○—	强属性瓶
└二荒剑斧	1350	水 420，防 +30	0%	○○—	强属性瓶
└豪峻剑斧【山津见】	1404	水 450，防 +40	0%	○○—	强属性瓶

雷斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
雷斧	702	雷 300	0%	———	强击瓶
└断雷斧キリン	756	雷 480，防 +15	0%	○——	强击瓶
└断雷斧キリン改	972	雷 530，防 +20	0%	○——	强击瓶
└雷公宝斧キリン	1242	雷 660，防 +25	0%	○——	强击瓶

ディ－エッジ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ディ－エッジ	810	（龙 180）	0%	○○—	灭龙瓶
└ソルブレイカ－	918	（龙 340）	0%	○○○	灭龙瓶
└ソルクラッシャ－	1080	（龙 440）	0%	○○○	灭龙瓶
└ヘリオスクラッシャ－	1242	（龙 580）	0%	○○○	灭龙瓶

テュランノス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
テュランノス	1080	（龙 80）	–25%	○——	灭龙瓶
└テラ－テュランノス	1134	（龙 100）	–25%	○——	灭龙瓶
└业斧グラバリタ	1188	（龙 140）	–20%	○——	灭龙瓶
└灭斧ダ－クライド	1620	（龙 180）	–10%	○——	灭龙瓶

アクサアルダバラン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
アクサアルダバラン	972	–	10%	———	强击瓶
└アクサアルダバラン改	1080	–	10%	———	强击瓶
└叛逆の役斧	1404	–	10%	———	强击瓶
└叛逆斧バラクレギオン	1566	–	10%	———	强击瓶

锐鳞を连ねし斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
锐鳞を连ねし斧	972	爆破 200，防 +20	–15%	○○○	强属性瓶
└拔山盖世の乱刃ガゲキ	1080	爆破 240，防 +25	–10%	○○○	强属性瓶
└乱世王テンマガゲキ	1458	爆破 270，防 +30	–10%	○○○	强属性瓶
└帝剑斧ダラウイッシュ	1566	爆破 310，防 +40	–10%	———	强属性瓶
└蛇剑斧オプタマデュラ	1620	爆破 330，防 +50	–10%	○○○	强属性瓶

降雹斧キリン系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
降雹斧キリン	702	冰 520，防 +15	0%	○——	强属性瓶
└雹刃宝斧キリン	1188	冰 700，防 +25	0%	○——	强属性瓶

霸剑斧ムルカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
霸剑斧ムルカムトルム	1242	（龙 260）	20%	———	灭龙瓶
└霸斩斧ク－ネムルカム	1836	（龙 380）	40%	———	灭龙瓶

グレ－トナバルタスク系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
グレ－トナバルタスク	972	水 230，防 +10	5%	———	强击瓶
└海王斧ナバルデイ－ド	1566	水 330，防 +20	15%	———	强击瓶

黑龙剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
黑龙剑斧	864	龙 430	0%	○○○	强属性瓶
└真・黑龙剑斧	1404	龙 620	0%	○○○	强属性瓶

黑灭龙剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
黑灭龙剑斧	810	爆破 420	10%	○○—	强属性瓶
└真・黑灭龙剑斧	1404	爆破 660	20%	○○—	强属性瓶

凄く风化した剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
凄く风化した剑斧	378	（龙 100）	0%	———	灭龙瓶
└风化した剑斧	432	（龙 200）	0%	———	灭龙瓶
├アルトエレガン	702	龙 600	0%	○○—	强属性瓶
┃ └アルトエレガン改	918	龙 630	0%	○○—	强属性瓶
┃ └アルトロイヤル	1134	龙 720	0%	○○—	强属性瓶
├テオ＝アルクス	918	爆破 400	0%	○——	强属性瓶
┃ └テオ＝キャッスル	1458	爆破 500	0%	○——	强属性瓶
└バルザ＝ダオラ	972	冰 280	5%	○——	强击瓶
└ジャナフ＝ダオラ	1458	冰 350	10%	○——	强击瓶

バルザ＝エルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
バルザ＝エルダオル	1674	冰 150	–40%	———	强击瓶

裁かれし罪系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
裁かれし罪	1404	睡眠 110	–15%	———	强击瓶
└邪执のコンキスタ	1512	睡眠 190	–15%	○——	强击瓶

ミラアンセスフォ－ス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ミラアンセスフォ－ス	1458	雷 440	0%	———	强击瓶

海贼 J アックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
海贼 J アックス	756	（火 120）	0%	○○—	强击瓶
└大海贼 J アックス	972	（火 160）	0%	○○○	强击瓶

スラッシュフォックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
スラッシュフォックス	810	冰 80	0%	○○—	强击瓶
└特乱队专用斧【仙狐】	972	冰 110	0%	○○○	强击瓶

EX 布都剑斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
EX 布都剑斧	702	（水 120）	10%	○○—	强击瓶
└ EX 豪剑斧【伊邪那岐】	918	（水 250）	15%	○○○	强击瓶



精锐讨伐队盾斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
精锐讨伐队盾斧	252	–	0%	———	榴弹瓶
└精锐讨伐队盾斧改	324	–	0%	———	榴弹瓶
└近卫队专用盾斧	360	–	0%	———	榴弹瓶
├カイゼルベアラ－	432	–	0%	———	榴弹瓶
┃ └ブラックガ－ド	540	防 +10，（麻痹 100）	0%	○——	榴弹瓶
┃ ├ブラックフルガ－ド	612	防 +20，（麻痹 120）	0%	○○○	榴弹瓶
┃ ┃ └ブラックフルガ－ド改	792	防 +25，（麻痹 190）	0%	○○○	榴弹瓶
┃ ┃ └シュヴァルツスク－ド	939	防 +35，（麻痹 240）	0%	○○○	榴弹瓶

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
┃ └卫士队正式盾斧	576	雷 240	5%	○——	强属性瓶
┃ └卫士队正式盾斧改	612	雷 340	10%	○○—	强属性瓶
┃ └ノブレスオブリ－ジュ	648	雷 370	15%	○○—	强属性瓶
┃ └骑士团队证盾斧	864	雷 380	15%	○○—	强属性瓶
┃ └ディヴァルキュ－レ	936	雷 390	15%	○○—	强属性瓶
├ディア＝ルテミス	396	火 150	0%	———	强属性瓶
┃ ├ディア＝ルテミア	432	火 220	0%	○——	强属性瓶
┃ ┃ └ディア＝ヘカテル	504	火 330	0%	○——	强属性瓶
┃ ┃ └ディア＝ヘカテリア	540	火 360	0%	○○—	强属性瓶
┃ ┃ └ディア＝ロ－ゼ	792	火 380	0%	○○—	强属性瓶
┃ ┃ ├ディア＝ロゼッタ	828	火 400	0%	○○—	强属性瓶
┃ ┃ ┃ └ルナ＝エストオレ	936	火 420	0%	○○—	强属性瓶
┃ ┃ └樱剑苍盾【燕】	864	毒 320	0%	○○—	榴弹瓶
┃ ┃ └樱剑苍盾【云雀】	972	毒 380	0%	○○—	榴弹瓶
┃ └炎斧アクセリオン	504	火 100	5%	———	榴弹瓶

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
｜ └焰斧ハルバリオン	576	火 160	10%	———	榴弹瓶
｜ └紅蓮斧ユニオリオン	612	火 200	10%	———	榴弹瓶
｜ └业火斧ヘルメスレイ	648	火 220	15%	———	榴弹瓶
｜ └烈日斧ヘルメスイクサ	684	火 240	15%	———	榴弹瓶
｜ └煌炎斧ヘルメスノヴァ	864	火 260	15%	———	榴弹瓶
｜ └缭乱の盾斧	936	火 280	20%	———	榴弹瓶
｜ └金华胧银の盾斧	972	火 320	20%	———	榴弹瓶
└シ－ルド スクア－ロ	468	冰 150	–20%	○——	强属性瓶
└シ－ルド スクア－ロ改	504	冰 180	–20%	○——	强属性瓶
└スクアリ－アルマ	540	冰 250	–15%	○——	强属性瓶
└スクアリ－アルマ－ド	612	冰 320	–10%	○——	强属性瓶
├ギア・グラ－ス	828	冰 380	–10%	○——	强属性瓶
｜└ザ・ボア・ファナ－	936	冰 460	–10%	○——	强属性瓶
└ハブ－ブ	792	麻痹 180	0%	○——	榴弹瓶
└デザ－トロ－ズ	900	麻痹 220	0%	○——	榴弹瓶

フォ－ス of フォ－ル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
フォ－ス of フォ－ル	468	龙 100	20%	———	榴弹瓶
└フォ－ス of ルイン	504	龙 120	20%	———	榴弹瓶
└フォ－ス of カタストル	540	龙 160	20%	———	榴弹瓶
└THE サプレッション	646	龙 230	25%	———	榴弹瓶
└THE ブ－スト	828	龙 330	30%	———	榴弹瓶
└THE セイヴァ－	900	龙 390	35%	———	榴弹瓶

八咫盾系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
八咫盾斧	468	水 250，防 +10	5%	○——	强属性瓶
└豪盾斧【伊邪那美】	612	水 350，防 +10	5%	○○—	强属性瓶
└九泉盾斧	828	水 430，防 +20	10%	○○—	强属性瓶
└豪溜盾斧【绵津见】	864	水 450，防 +30	10%	○○—	强属性瓶

ディオスア－ムズ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ディオスア－ムズ	540	爆破 180	0%	○——	榴弹瓶
└爆碎の盾斧	648	爆破 240	0%	○○—	榴弹瓶
└破岩盾斧イフルゼント	900	爆破 290	0%	○○—	榴弹瓶
└碎光の盾斧	1008	爆破 330	0%	○○—	榴弹瓶

アラクネスケイル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
アラクネスケイル	468	毒 160	20%	○——	榴弹瓶
└アラクネスケイル改	540	毒 180	20%	○——	榴弹瓶
├アラクネサイズ	648	毒 200	25%	○——	榴弹瓶
｜└ぺロポ－グサイズ	864	毒 230	35%	○——	榴弹瓶
└シュバルツシュラ－	648	睡眠 200	30%	○——	榴弹瓶
└シュバルツシュラ－改	756	睡眠 230	35%	○——	榴弹瓶
└チェルノポグサイズ	828	睡眠 220	45%	○——	榴弹瓶

シルトインセクト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
シルトインセクト	540	水 210，防 +20	0%	———	强属性瓶
└シルトインセクト改	612	水 230，防 +20	0%	———	强属性瓶
└イクサイトインセクト	792	水 300，防 +25	0%	———	强属性瓶
└ドミナスインセクト	900	水 330，防 +40	0%	○——	强属性瓶
└マキシマムインセクト	972	水 390，防 +50	0%	○——	强属性瓶

アスラトアルマイサ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
アスラトアルマイサ	648	–	10%	○——	榴弹瓶
└アスラトアルマイサ改	720	–	10%	○——	榴弹瓶
└叛逆の盾斧	936	–	15%	○——	榴弹瓶
└叛逆盾斧ガルレギオン	1044	–	15%	○——	榴弹瓶

ナバルクラノス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ナバルクラノス	684	水 210	0%	———	榴弹瓶
└ヒロイックザンナバル	720	水 250	0%	———	榴弹瓶
└海王器ナバルレガリア	1080	水 310	0%	———	榴弹瓶

ダオラ＝カスカ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ダオラ＝カスカ	648	冰 310	5%	○○—	榴弹瓶
└ダオラ＝ゲンム	972	冰 380	10%	○○—	榴弹瓶

テオ＝ストライカ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
テオ＝ストライカ－	612	爆破 430	0%	———	榴弹瓶
└テオ＝ノ－ヴァ	936	爆破 560	0%	○——	榴弹瓶

凶刃を缠いし战具系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
凶刃を缠いし战具	684	防 +20，（麻痹 80）	–10%	○○○	榴弹瓶
└星火燎原の装机マキナ	756	防 +25，（麻痹 100）	–10%	○○○	榴弹瓶
└解放王アデルマキナ	1044	防 +30，（麻痹 1100）	–10%	○○○	榴弹瓶
└帝盾斧ダラカルテリア	1080	防 +30，（麻痹 120）	–10%	○○○	榴弹瓶
└蛇盾斧ゲドルマデュラ	1116	防 +40，（麻痹 140）	–10%	○○○	榴弹瓶

霸盾斧エンカムトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
霸盾斧エンカムトルム	864	–	20%	———	榴弹瓶
└霸断斧ク－ネエンカム	1224	–	40%	———	榴弹瓶

黑龙盾斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
黑龙盾斧	576	龙 410	0%	○——	强属性瓶
└真・黑龙盾斧	972	龙 500	0%	○——	强属性瓶

黑灭龙盾斧系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
黑灭龙盾斧	576	爆破 330	10%	○○○	榴弹瓶
└真・黑灭龙盾斧	972	爆破 400	10%	○○○	榴弹瓶

ブロスア－ムズ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ブロスア－ムズ	1044	–	–20%	○——	榴弹瓶
└角王盾斧ジオブロス	1152	–	–20%	○——	榴弹瓶

ブ－スト or フォ－ル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ブ－スト or フォ－ル	1116	龙 110	–35/15%	○——	榴弹瓶

鬼神盾斧【夜叉】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
鬼神盾斧【夜叉】	1044	雷 320	–10%	———	榴弹瓶
└鬼神盾斧【金刚夜叉】	1080	雷 350	–10%	———	榴弹瓶

エルダオル＝カスカ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
エルダオル＝カスカ	1116	冰 230	–35%	———	榴弹瓶

禁じられた棺系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
禁じられた棺	972	睡眠 80	–10%	———	榴弹瓶
└代偿のネイディア	1044	睡眠 110	–10%	———	榴弹瓶

ミラアンセスブロウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
ミラアンセスブロウ	1008	雷 440	0%	———	强属性瓶

スタ－ル－クアクス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
スタ－ル－クアクス	576	冰 120	10%	———	榴弹瓶
└グランドスタ－アクス	648	冰 180	10%	———	榴弹瓶

传说 J アンカ－系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
传说 J アンカ－	720	（爆破 80）	–30%	———	榴弹瓶
└传说 J レガシ－	756	（爆破 160）	–25%	———	榴弹瓶

チャ－ジフォックス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	瓶种类
チャ－ジフォックス	864	火 160	40%	○○○	榴弹瓶



ボ－ンロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ボ－ンロッド Lv1	279	–	0%	———
└ボ－ンロッド改 Lv2 ～ Lv3	372	–	0%	○——
└ボ－ングレイブ Lv4 ～ Lv5	434	–	0%	○○—
└ボ－ングレイブ改 Lv6 ～ Lv7	465	（麻痹 180）	0%	○○—
└エリアルグレイブ Lv8	527	（麻痹 260）	0%	○○○
└エリアルグレイブ Lv9 ～ Lv10	620	（麻痹 280）	0%	○○○
└ハイエストグレイブ Lv11 ～ Lv12	713	（麻痹 300）	0%	○○○

スニ - クロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
スニ－クロッド Lv1 ～ Lv2	403	毒 180	0%	———
└スニ－クロッド改 Lv2 ～ Lv4	465	毒 240	0%	○——
└ハイスニ－クロッド Lv5 ～ Lv6	496	毒 280	0%	○——
└シャドウウォ－カ –Lv7 ～ Lv9	558	毒 340	5%	○——
└スピリットイ－タ –Lv10	651	毒 370	10%	○——
└リ－バ－ズストロ－ク Lv11 ～ Lv12	713	毒 400	20%	○——

エイム of トリック系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
エイム of トリック Lv1 ～ Lv2	434	龙 200	10%	○——
└エイム of イリュ－ズ Lv3 ～ Lv4	496	龙 280	15%	○——
└エイム of マジック Lv5 ～ Lv6	527	龙 320	20%	○○—
└ THE チェイサ –Lv7 ～ Lv8	558	龙 370	25%	○○—
└ THE ワンダ –Lv9 ～ Lv10	682	龙 390	30%	○○—
└ THE ミラクル Lv11 ～ Lv12	744	龙 420	30%	○○—

蓝の稻光系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
蓝の稻光 Lv1 ～ Lv3	341	雷 320，防 +15	0%	○——
└苍の稻魂 Lv4 ～ Lv6	403	雷 380，防 +18	0%	○——
└碧の神鸣 Lv7 ～ Lv8	465	雷 420，防 +23	0%	○○—
└天雷棍【麒麟】Lv9	496	雷 460，防 +28	0%	○○—
└天雷棍【麒麟王】Lv10	558	雷 500，防 +33	0%	○○—
└天雷宝棍【麒麟帝】Lv11 ～ Lv12	713	雷 550，防 +38	0%	○○—

ソリッドグレイブ系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ソリッドグレイブ Lv1 ～ Lv3	465	（水 180）	0%	○——
└ソリッドグレイブ改 Lv4 ～ Lv6	496	（水 220）	0%	○——
└ソリッドハイグレイブ Lv7 ～ Lv8	558	（水 270）	0%	○○—
└ダ－クブル－グレイブ Lv9 ～ Lv10	651	（水 300）	0%	○○—
└ナイトグレイブ Lv11 ～ Lv12	744	（水 410）	0%	○○—

如意棒系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
如意棒 Lv1 ～ Lv3	434	水 290	0%	○○—
└如意棒【石猿】Lv4 ～ Lv6	465	水 310	0%	○○—
└如意棒【岩猿】Lv7 ～ Lv8	620	水 350	0%	○○○
└如意棒【山猿】Lv9 ～ Lv10	682	水 420	0%	○○○
└如意棒【仙猿】Lv11 ～ Lv12	713	水 480	0%	○○○

シェルキャスタ - 系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
シェルキャスタ –Lv1 ～ Lv3	496	防 +25	0%	○○—
└シェルキャスタ－改 Lv4 ～ Lv6	527	防 +25	0%	○○—
└クラブキャスタ –Lv7 ～ Lv8	682	防 +30	0%	○○—
└パ－プルキャスタ –Lv9	744	防 +40	0%	○○○
└ハ－ミットシザ－ズ Lv10 ～ Lv12	806	防 +50	0%	○○○

アサルトロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アサルトロッド Lv1 ～ Lv3	465	睡眠 140	10%	○——
└アサルトロッド改 Lv4 ～ Lv6	496	睡眠 180	15%	○——
└フロントウォ－カ –Lv7 ～ Lv8	527	睡眠 230	20%	○○—
└サイレントアイ Lv9	620	睡眠 240	25%	○○—
└サイレントアイ改 Lv10	682	睡眠 250	30%	○○—
└ナイトメア Lv11 ～ Lv12	713	睡眠 360	30%	○○—

セクトハルパ - 系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
セクトハルパ –Lv1 ～ Lv3	465	水 150，防 +20	0%	———
└セクトハルパ－改 Lv4 ～ Lv6	527	水 180，防 +30	0%	———
└グラシュハルパ –Lv7 ～ Lv10	837	水 200，防 +40	0%	———
└カ－ニバルハルパ –Lv11 ～ Lv12	899	水 230，防 +40	0%	———

ニ - ドルアイビ - 系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ニ－ドルアイビ –Lv1 ～ Lv3	434	麻痹 200	0%	○——
└ニ－ドルアイビ－改 Lv4 ～ Lv6	465	麻痹 220	0%	○——
└ニ－ドルヴァイン Lv7 ～ Lv9	620	麻痹 250	0%	○——
└パラライズヴァイン Lv10 ～ Lv12	682	麻痹 290	0%	○——

グレイシャ - ロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
グレイシャ－ロッド Lv1 ～ Lv3	527	冰 220	0%	○○—
└グレイシャ－ロッド改 Lv4 ～ Lv6	558	冰 230	0%	○○—
└グレイシャ－フロスト Lv7 ～ Lv9	713	冰 250	0%	○○○
└フィンブルヴェトル Lv10 ～ Lv12	806	冰 300	0%	○○○

キ - ラアルティ - ル系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
キ－ラアルティ－ル Lv1 ～ Lv3	558	–	10%	○——
└キ－ラアルティ－ル改 Lv4 ～ Lv6	620	–	10%	○——
└叛逆の破棍 Lv7 ～ Lv10	806	–	10%	○——
└叛逆棍ラ－ナレギオン Lv11 ～ Lv12	899	–	10%	○——

ディオスロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ディオスロッド Lv1 ～ Lv3	496	爆破 280	0%	○——
└爆碎の黑曜杵 Lv4 ～ Lv6	682	爆破 330	0%	○——
└破岩杵ゲントツ Lv7 ～ Lv10	775	爆破 350	0%	○——
└碎光の黑曜杵 Lv11 ～ Lv12	837	爆破 390	0%	○——

蓝紫の雹系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
蓝紫の雹 Lv1 ～ Lv3	434	冰 360，防 +20	0%	○——
└蓝紫の冰雨 Lv4 ～ Lv6	465	冰 410，防 +22	0%	○——
└苍紫の冰矛露 Lv7 ～ Lv10	496	冰 480，防 +25	0%	○——
└幻冰棍【麒麟】Lv11 ～ Lv12	744	冰 560，防 +35	0%	○——

金碎棍棒系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
金碎棍棒 Lv1 ～ Lv3	558	（雷 320）	–10%	———
└金碎棍棒改 Lv4 ～ Lv6	620	（雷 380）	–15%	———
└金碎棍ゴ－デンライ Lv7 ～ Lv8	651	（雷 440）	–20%	———
└金碎棍ゴ－デンライ改 Lv9 ～ Lv10	806	（雷 450）	–20%	———
└鬼神棍【猿王】Lv11	837	（雷 460）	–20%	———
└鬼神棍【猿魔王】Lv12	868	（雷 480）	–20%	———

爪棘を配す长刀系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
爪棘を配す长刀 Lv1 ～ Lv3	496	爆破 200	0%	○——
└爪棘を配す长刀改 Lv4 ～ Lv6	558	爆破 230	0%	○——
└浑然一体の薙刀ヤマタ Lv7 ～ Lv9	620	爆破 270	0%	○——
└泰然王ヤマタオウジン Lv10	868	爆破 280	0%	○——
└帝笏ダラサルタ－レ Lv11	899	爆破 300	0%	○——
└蛇帝笏ペダンマデュラ Lv12	930	爆破 320	0%	○——

乾坤の火龙棍系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
乾坤の火龙棍 lv1 ～ lv3	527	火 220	5%	———
└两仪の炎龙棍 Lv4 ～ Lv6	558	火 260	10%	———
└开辟の焰龙棍 Lv7 ～ Lv8	589	火 310	15%	○——
└绚烂の闪龙戟 Lv9 ～ Lv10	744	火 320	15%	○——
└缭乱の辉龙戟 Lv11	837	火 340	20%	○——
└星辰の煌龙戟 Lv12	868	火 370	20%	○——

ウルス＝ダオラ系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ウルス＝ダオラ Lv1 ～ Lv6	527	冰 280	5%	○——
└クイド＝ダオラ Lv7 ～ Lv10	806	冰 300	10%	○——
└サムドラ＝ダオラ Lv11 ～ Lv12	837	冰 320	10%	○——

崩杖キリカムルバス系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
崩杖キリカムルバス Lv1 ～ Lv6	806	冰 100，防 +20	–30%	○——
└崩杖キリカムルバス改 Lv7 ～ Lv10	1054	冰 110，防 +20	–30%	○——
└崩天杖キキリオンカム Lv11 ～ Lv12	1116	冰 120，防 +20	–30%	○——

黑龙棍系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
黑龙棍 Lv1 ～ Lv3	465	龙 340，防 +10	0%	———
└黑龙棍改 Lv4 ～ Lv6	527	龙 380，防 +15	0%	○——
└黑龙棍【天命】Lv7 ～ Lv10	558	龙 480，防 +18	0%	○○—
└真・黑龙棍【天帝】Lv11 ～ Lv12	837	龙 520，防 +40	0%	○○○

如炎棒【妖猿】系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
如炎棒【妖猿】Lv1 ～ Lv6	651	火 370	0%	○○—
└如炎棒【鬼猿】Lv7 ～ Lv9	682	火 430	0%	○○—
└如炎棒【魔猿】Lv10 ～ Lv12	744	火 500	0%	○○—

メデュ - サ系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
メデュ－サ Lv1 ～ Lv6	713	水 220	10%	———
└メデュ－サ改 Lv7 ～ Lv9	775	水 280	10%	———
└メデュ－サ＝ミラ Lv10 ～ Lv12	837	水 320	15%	———



サンドフォシャ－ル系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
サンドフォシャ－ル Lv1 ～ Lv6	713	麻痹 100	0%	———
└サンドフォシャ－ル改 Lv7 ～ Lv9	806	麻痹 120	0%	———
└イエロヴェリル Lv10 ～ Lv12	868	麻痹 150	0%	———

ブロスホ－ンロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ブロスホ－ンロッド Lv1 ～ Lv6	930	（火 240）	–10%	———
└ブロスホ－ンロッド改 Lv7 ～ Lv9	992	（火 280）	–10%	———
└タイラントロッド Lv10 ～ Lv12	1054	（火 330）	–10%	———

タナトスロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
タナトスロッド Lv1 ～ Lv6	899	（龙 100）	–10%	○○—
└タナトスロッド改 Lv7 ～ Lv9	930	（龙 140）	–10%	○○—
└アヌビス Lv10 ～ Lv12	961	（龙 180）	–10%	○○—

トリック or トラスト系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
トリック or トラスト Lv1 ～ Lv6	806	龙 70	–25/10%	———
└マジック or ロジック Lv7 ～ Lv9	837	龙 80	–25/10%	———
└グリ－フ or ワンダ –Lv10 ～ Lv12	868	龙 90	–25/10%	———

キャスタ－ロッド系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
キャスタ－ロッド Lv1 ～ Lv6	775	毒 380	0%	○○—
└キャスタ－ロッド改 Lv7 ～ Lv9	806	毒 420	0%	○○—
└ヘイズキャスタ –Lv10 ～ Lv12	837	毒 480	0%	○○—

ウルス＝エルダオル系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ウルス＝エルダオル Lv1 ～ Lv6	837	冰 120	–35%	———
└クイド＝エルダオル Lv7 ～ Lv10	868	冰 160	–35%	———
└サムドラ＝エルダオル Lv11 ～ Lv12	930	冰 200	–35%	———

使われし者の证系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
使われし者の证 Lv1 ～ Lv6	837	（睡眠 80）	–10%	○——
└导く者の证 Lv7 ～ Lv10	868	（睡眠 100）	–10%	○——
└堕在のラクリモサ Lv11 ～ Lv12	899	（睡眠 110）	–10%	○——

焰魔灭龙棍系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
焰魔灭龙棍 Lv1 ～ Lv6	775	爆破 500	10%	○○—
└焰魔灭龙棍【灼火】Lv7 ～ Lv10	806	爆破 530	10%	○○—
└焰魔灭龙棍【劫火】Lv11 ～ Lv12	837	爆破 560	15%	○○—

ミラアンセスソルダ系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
ミラアンセスソルダ Lv1 ～ Lv6	806	雷 400	0%	———
└ミラアンセスリッタ –Lv7 ～ Lv10	837	雷 420	0%	———
└ミラアンセスロ－ド Lv11 ～ Lv12	868	雷 450	0%	———

クリマ・タクト系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
クリマ・タクト	496	雷 270	0%	○——

アラジンの杖系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
アラジンの杖	682	雷 340	20%	○○○

断罪の铳棍 J 系

武器名・虫等级	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽
断罪の铳棍 J	930	（爆破 410）	–20%	○○—



轻弩

クロスボウガン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
クロスボウガン	104	–	0%	———	—
├クロスボウガン改	130	–	0%	———	斩裂弹
│└グレネ－ドボウガン	156	–	0%	———	斩裂弹
│ ├グレネ－ドボウガン改	182	–	0%	○——	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹
│ │└グレネ－ドリボルバ－	234	–	0%	○○—	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹
│ │ └バ－ストリボルバ－	312	–	0%	○○—	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹，火炎弹
│ │ └エクスリボルバ－	377	–	0%	○○—	斩裂弹，Lv1 彻甲榴弹，火炎弹
│ └火龙炮	195	–	0%	———	火炎弹
│ └业火龙炮	234	–	0%	———	火炎弹，Lv2 通常弹
│ └凤仙火龙炮	247	–	0%	———	火炎弹，Lv2 通常弹
│ └苍火龙炮【炎天】	260	–	0%	○——	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹
│ ├苍火龙炮【烈日】	286	–	0%	○——	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹
│ │└苍火龙炎舞炮	351	–	0%	○——	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹
│ │ └苍火龙炎舞炮【忌火】	390	–	0%	○——	火炎弹，Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹
│ └缭乱の对弩	273	–	0%	○○○	火炎弹，Lv2 毒弹，Lv1 扩散弹
│ └缭乱の对弩【千轮】	338	–	0%	○○○	火炎弹，Lv2 毒弹，Lv1 扩散弹
│ └金华胧银の对弩	377	–	0%	○○○	火炎弹，Lv2 毒弹，Lv1 扩散弹
└ジャギットファイヤ	143	–	0%	○——	—
└バンデットファイヤ	169	–	10%	○——	Lv1 贯通弹
├バンデットレイジ	208	–	10%	○——	Lv2 贯通弹
│└ブル－タルレイジ	312	–	15%	○○—	Lv1 贯通弹，Lv2 贯通弹，Lv1 毒弹，Lv1 睡眠弹
└王弩ライカン	208	–	10%	○——	电击弹
└王弩ライカン改	221	–	10%	○——	电击弹，斩裂弹
└王牙弩【野雷】	234	–	10%	○——	电击弹，斩裂弹
│└真・王牙弩【天鼓】	351	–	10%	○○—	电击弹，斩裂弹，Lv2 散弹，Lv1 麻痹弹
│ └ガオウ・バルゾルデ	377	–	15%	○○—	电击弹，斩裂弹，Lv2 散弹，Lv1 麻痹弹
└狱弩リュウシン	247	–	10%	○——	电击弹，斩裂弹
└狱弩リュウゼツ	273	–	10%	○——	电击弹，斩裂弹，Lv2 散弹
└狱弩リュウゼツ改	364	–	10%	○——	电击弹，灭龙弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹
└狼牙弩【反狱】	390	–	10%	○——	电击弹，灭龙弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹

ショットボウガン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ショットボウガン	143	–	0%	○——	—
├ショットボウガン改	169	–	0%	○——	—
│└ショットボウガン・红	182	–	0%	○○—	Lv1 散弹
│ └バレットシャワ－・红	221	防 +10	0%	○○—	Lv1 散弹，Lv1 毒弹
│ └ル－ジュシュ－タ－	234	防 +20	0%	○○○	Lv1 散弹，Lv1 毒弹

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
┃ └ル－ジュシュ－タ－改	325	防 +25	0%	○○○	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，Lv2 毒弹
┃ └ル－ジュバ－スト	364	防 +30	0%	○○○	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，Lv2 毒弹
└ショットボウガン・碧	156	防 +10	0%	○○―	Lv1 散弹
└バレットシャワ－・碧	169	防 +10	10%	○○○	Lv1 散弹，Lv1 麻痹弹
└ヴェ－ルシュ－タ－	208	防 +10	20%	○○○	Lv1 散弹，Lv1 麻痹弹
└ヴェ－ルシュ－タ－改	312	防 +20	25%	○○○	Lv1 散弹，Lv2 散弹，Lv1 麻痹弹

シェルバレット系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
シェルバレット	130	–	0%	―――	―
┣シェルガドリング	195	防 +10	0%	―――	Lv1 毒弹
┃ └インセクヴァ－ルカン	221	防 +20	0%	―――	Lv2 毒弹
┃ └蜂巣リボルヴァルカン	247	防 +30	0%	―――	Lv2 毒弹，水冷弹
┃ └机铳ストラフィング	351	防 +40	0%	―――	Lv1 毒弹，Lv1 麻痹弹，水冷弹
┃ └机铳炮バタルビトリア	377	防 +45	0%	―――	Lv1 毒弹，Lv1 麻痹弹，水冷弹
└ロンナ－クプシカ	156	–	0%	○――	―
└ロンナ－クプシカ改	169	–	0%	○――	水冷弹
┣ロンベルサリオ	195	–	0%	○○―	水冷弹
┃ └ロンベルチャカリオ	234	–	0%	○○―	水冷弹，斩裂弹
┃ └ベルサ－ルプシカ	312	–	0%	○○○	Lv1 散弹，水冷弹，斩裂弹，火炎弹
┃ └ベルサルチャカリオ	351	–	0%	○○○	Lv1 散弹，水冷弹，斩裂弹，火炎弹
└レイ of ヴァイス	182	–	20%	○――	―
└レイ of インサニティ	195	–	25%	○――	Lv2 贯通弹
└レイ of シャンバラ	221	–	30%	○――	Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹
└ THE オラクル	234	–	35%	○○―	Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹
└ THE パニッシャ－	247	–	40%	○○―	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹
└ THE ヴァ－チ	325	–	40%	○○―	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹
└ THE エデン	351	–	40%	○○―	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv1 减气弹

クックアンガ－系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
クックアンガ－	156	防 +8	0%	―――	―
┣クックアンガ－改	182	防 +8	0%	○――	火炎弹
┃ └クックカウンタ－	208	防 +12	0%	○――	火炎弹
┃ └クックレイジ	221	防 +12	5%	○○―	火炎弹
┃ └クックバレッジ	234	防 +12	5%	○○―	火炎弹，Lv1 散弹
┃ └クックバレッジ改	325	防 +28	10%	○○―	火炎弹，Lv1 散弹
└ド【鸟】	195	–	5%	―――	Lv2 贯通弹
└ド【狼】	221	–	10%	○――	Lv2 贯通弹，灭龙弹
└ド【凶】	247	–	15%	○――	Lv2 贯通弹，灭龙弹
└黑狼队のショウド	351	–	30%	○――	Lv2 贯通弹，灭龙弹

ロアルスリング系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ロアルスリング	169	防 +10	0%	―――	水冷弹
└ロアルストリ－ム	182	防 +20	0%	○――	水冷弹，Lv2 睡眠弹
└ロアルフラッド	221	防 +30	0%	○――	水冷弹，Lv2 睡眠弹
└メイルシュトロ－ム	260	防 +34	0%	○――	水冷弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 睡眠弹
└メイルシュトロ－ム改	312	防 +38	0%	○――	水冷弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 睡眠弹
└流弩ガノシュトロ－ム	351	防 +42	0%	○――	水冷弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 睡眠弹

フルットシリンジ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
フルットシリンジ	169	–	0%	―――	电击弹
└フル－ミィシリンジ	208	–	0%	○――	电击弹，Lv1 散弹
└サディフルシリンジ	247	–	0%	○○―	电击弹，Lv1 散弹
└ブラッドフルシリンジ	325	–	0%	○○―	电击弹，Lv1 散弹
└ブラッドフルアネスシ	351	–	0%	○○―	电击弹，Lv1 散弹

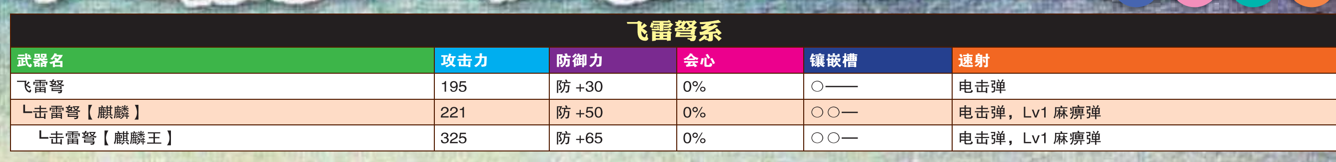
ボルボバレット系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ボルボバレット	182	防 +10	0%	―――	Lv1 减气弹
└ボルボバレット改	208	防 +12	0%	―――	Lv1 减气弹，Lv2 散弹
└バズルボロ－カ	260	防 +14	0%	―――	Lv1 减气弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹
└アウロラフレア	273	防 +20	0%	―――	Lv1 减气弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹，冰结弹
└グラシアラハティ	325	防 +22	0%	―――	Lv1 减气弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹，冰结弹
└ア－クティカキャノン	364	防 +26	0%	―――	Lv1 减气弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹，冰结弹

ディオスブラスト系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ディオスブラスト	221	–	0%	○――	火炎弹
└ディオスブラスト改	234	–	0%	○――	火炎弹，爆破弹
└爆碎の光弩	273	防 +10	0%	○――	火炎弹，爆破弹
└破岩弩バリスタイト	312	防 +15	0%	○――	火炎弹，爆破弹
└破岩弩バリスタイト改	351	防 +20	0%	○――	火炎弹，爆破弹
└碎光の辉弩	403	防 +25	0%	○――	火炎弹，爆破弹





飞雷弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
飞雷弩	195	防 +30	0%	○——	电击弹
└击雷弩【麒麟】	221	防 +50	0%	○○—	电击弹，Lv1 麻痹弹
└击雷弩【麒麟王】	325	防 +65	0%	○○—	电击弹，Lv1 麻痹弹

クロスブリッツ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
クロスブリッツ	195	–	0%	———	Lv2 通常弹
└クロスブリッツア	208	–	0%	○——	Lv2 通常弹
└ショットボウガン・苍	221	–	20%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹
└ブル－シュ－タ－	234	–	20%	○○○	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹
└ブル－シュ－タ－改	299	–	20%	○○○	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹
└ブル－バ－スト	338	–	30%	○○○	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹

イビルマシ－ン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
イビルマシ－ン	247	–	–10%	———	—
└マッドネスグリ－フ	273	–	–10%	———	灭龙弹
└业弩ダ－クデメント	299	–	–15%	———	灭龙弹
└灾弩ダ－クデメント	429	–	–15%	———	灭龙弹，Lv1 扩散弹

ブリザ－ドカノン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ブリザ－ドカノン	221	–	0%	———	Lv1 贯通弹
└ブリザ－ドタビュラ	260	–	0%	———	Lv1 贯通弹，冰结弹
└ダイヤモンドフロスト	312	–	20%	———	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，冰结弹
└ダイヤモンドクレスト	351	–	30%	———	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，冰结弹

アイル－ヘルド－ル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
アイル－ヘルド－ル	208	–	0%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 睡眠弹
└アイル－ヘブンド－ル	286	–	0%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 睡眠弹，Lv1 通常弹

雷炮サンダ－クルス系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
雷炮サンダ－クルス	221	–	10%	○○—	Lv2 贯通弹
└雷迅炮サンダ－クルス	234	–	15%	○○—	Lv2 贯通弹，电击弹
└ネオサンダ－クルスス	325	–	20%	○○—	Lv2 贯通弹，Lv1 麻痹弹，电击弹
└白雷炮エクレ－ル	377	–	20%	○○—	Lv2 贯通弹，Lv1 麻痹弹，电击弹
└冥弩エンプロクス	403	–	20%	○○—	Lv2 贯通弹，Lv1 麻痹弹，电击弹

ラサ－サアルシアラ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ラサ－サアルシアラ	247	–	10%	○——	Lv2 通常弹，斩裂弹
└ラサ－サアルシアラ改	286	–	10%	○——	Lv2 通常弹，斩裂弹
└叛逆の旋弩	351	–	20%	○——	Lv2 通常弹，斩裂弹
└叛逆弩ヴァルレギオン	390	–	20%	○——	Lv2 通常弹，斩裂弹

飞冰弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
飞冰弩	208	防 +30	0%	○——	冰结弹
└击冰弩【麒麟】	234	防 +40	0%	○——	冰结弹，Lv1 麻痹弹
└击冰弩【麒麟王】	338	防 +50	0%	○——	冰结弹，Lv1 麻痹弹

ラ－ジャンデグ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ラ－ジャンデグ	273	–	–15%	———	电击弹
└金狮子筒【万雷】	312	–	–25%	———	电击弹，爆破弹
└金狮子筒【兆雷】	416	–	–25%	———	电击弹，爆破弹
└鬼神筒【雷天】	442	–	–25%	———	电击弹，爆破弹

贯破する黑针の轻弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
贯破する黑针の轻弩	299	防 +20	–20%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 扩散弹
└虚无虚空に归すシムナ	325	防 +25	–20%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 扩散弹
└狙击王シムナヤルスク	377	防 +30	–20%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 扩散弹，爆破弹
└帝弩ダライヒト	403	防 +40	–20%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 扩散弹，爆破弹
└蛇帝弩レジエマデュラ	416	防 +50	–20%	○○○	Lv1 麻痹弹，Lv1 扩散弹，爆破弹

钢冰蜂弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
钢冰蜂弩	286	–	10%	○——	Lv2 通常弹，冰结弹
└ホ－ネス＝ダオラ	390	–	15%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，冰结弹

ブラックパラソル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ブラックパラソル	221	防 +10	0%	○——	Lv1 散弹，水冷弹
└ダ－クフリルパラソル	351	防 +20	0%	○○—	Lv1 散弹，水冷弹，灭龙弹

崩弩エイヌカムルバス系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
崩弩エイヌカムルバス	325	防 +20	–30%	○○—	冰结弹
└崩天弩エイヌオンカム	455	防 +20	–30%	○○—	冰结弹

チエン＝チャングラ－系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
チエン＝チャングラ－	299	–	0%	———	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹
└チャナ＝ガルナ	325	–	0%	———	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹

レックスタンク系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
レックスタンク	364	–	–10%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹
└轰弩【战虎】	390	–	–15%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹
└绝冲弩【重虎】	429	–	–20%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹

ヴァイス or ヴァ - チ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ヴァイス or ヴァ – チ	390	–	–20/10%	○○○	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹

鬼ヶ岛系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
鬼ヶ岛	195	–	0%	○——	Lv2 通常弹
└大鬼ヶ岛	221	–	0%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹

神ヶ岛系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
神ヶ岛	208	–	0%	○○—	Lv1 通常弹，Lv2 彻甲榴弹
└大神ヶ岛【出云】	247	–	0%	○○—	Lv1 通常弹，Lv2 彻甲榴弹
└大神ヶ岛【神在月】	377	–	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹

マジンノランプ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
マジンノランプ	364	–	30%	○○○	Lv1 毒弹

ホ - ネス = エルダオル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ホ – ネス = エルダオル	468	–	–50%	———	冰结弹，灭龙弹

荆冠のデストフィア系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
荆冠のデストフィア	390	–	–10%	○——	Lv1 睡眠弹，Lv1 散弹，Lv2 贯通弹

ディスヴァラ - ク系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ディスヴァラ – ク	403	–	15%	———	Lv1 彻甲榴弹，爆破弹

阿武祖龙弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
阿武祖龙弩	403	–	0%	○○—	Lv1 贯通弹，火炎弹，冰结弹，水冷弹，电击弹

吹吹茶釜系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
吹吹茶釜	169	–	0%	———	Lv1 毒弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 睡眠弹
└吹吹チャガンマン	286	–	0%	———	Lv1 毒弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 睡眠弹

奇面族の秘弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
奇面族の秘弩	234	防 +10	0%	○○—	灭龙弹
└咒王弩チャチャブ –	325	防 +12	0%	○○—	灭龙弹

ピンクフリルパラソル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ピンクフリルパラソル	325	–	20%	○○—	Lv1 贯通弹，火炎弹，灭龙弹

ア - ムキャノン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	速射
ア – ムキャノン	351	防 +30	0%	○○○	Lv1 通常弹，电击弹，冰结弹，Lv1 彻甲榴弹



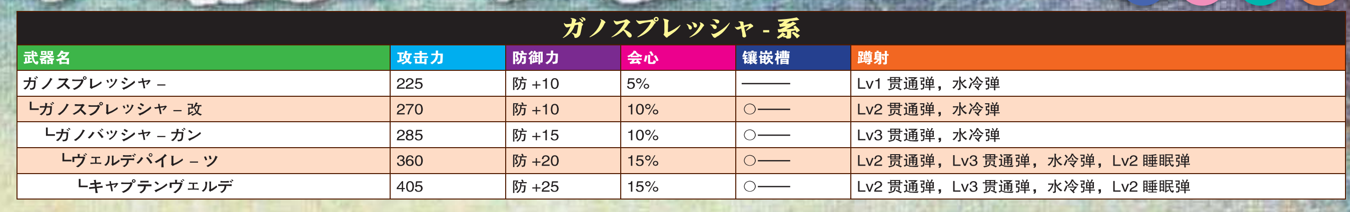
ボ - ンシュ - タ - 系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ボ – ンシュ – タ –	120	–	0%	———	Lv1 通常弹
└ボ – ンシュ – タ – 改	150	–	0%	———	Lv1 通常弹
└荒绳鼓炮	180	防 +5	0%	○——	Lv1 通常弹，Lv1 减气弹
├荒绳鼓炮【调绪】	210	防 +15	0%	○——	Lv1 通常弹，Lv1 减气弹
│└鼓击ち弩首领火ツ	270	防 +25	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv2 减气弹，冰结弹
│└铁花火・弩首领破	390	防 +40	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 扩散弹，Lv2 减气弹，火炎弹
│└星花火・弩首领破ツ把	435	防 +40	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 扩散弹，Lv2 减气弹，火炎弹
└妃龙炮【远击】	195	–	0%	○○—	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，火炎弹
└妃龙炮【飞击】	225	–	0%	○○—	Lv2 散弹，Lv1 毒弹，火炎弹
└妃龙炮【姬击】	270	–	0%	○○○	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，火炎弹，Lv3 通常弹
└后妃龙炮【樱花】	360	–	0%	○○○	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，火炎弹，Lv3 通常弹
└后妃龙炮【山樱】	390	–	0%	○○○	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，火炎弹，Lv3 通常弹
└后妃龙炮【八重樱】	450	–	0%	○○○	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，火炎弹，Lv3 通常弹

青熊筒系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
青熊筒	165	防 +5	0%	———	Lv1 散弹，Lv2 散弹
└青熊筒改	180	防 +10	0%	———	Lv1 散弹，Lv2 散弹
├パワ – ステインカ –	210	防 +15	0%	○——	Lv1 散弹，Lv2 通常弹
│└パワ – ステインカ – 改	240	防 +15	0%	○——	Lv2 散弹，Lv2 通常弹
│└ワイルド ステインカ –	270	防 +15	0%	○——	Lv2 散弹，Lv3 通常弹
│└バ – スト ステインカ –	345	防 +15	0%	○——	Lv2 散弹，Lv3 通常弹，Lv1 散弹
│└デッド ステインカ –	390	防 +20	0%	○——	Lv2 散弹，Lv3 通常弹，Lv1 散弹
└ネルバスタ – ガン	195	–	15%	———	Lv1 散弹，Lv1 毒弹，Lv1 睡眠弹
├ネルバスタ – ガン改	210	–	25%	○——	Lv2 散弹，Lv1 毒弹，Lv1 睡眠弹
│└バスタ – ブラスタ –	240	–	40%	○○—	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，Lv2 睡眠弹，Lv1 减气弹
│└バスタ – ブラスタ – 改	315	–	40%	○○—	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，Lv2 睡眠弹，Lv1 减气弹
│└ナイトブラスタ –	345	–	40%	○○—	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，Lv2 睡眠弹，Lv1 减气弹
│└ヴァンビルブラスタ –	390	–	40%	○○—	Lv2 散弹，Lv2 毒弹，Lv2 睡眠弹，Lv1 减气弹
└グラビモスハウル	225	防 +15	0%	———	Lv2 贯通弹，Lv1 睡眠弹
└グラビド ギガハウル	255	防 +20	0%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹
└グラビモスロア	270	防 +25	0%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹
└グラビド ギガロア	315	防 +30	0%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹，火炎弹
└グラビド ギガカノン	480	防 +40	0%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv1 睡眠弹，火炎弹





ガノスプレッシャ - 系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ガノスプレッシャ –	225	防 +10	5%	———	Lv1 贯通弹，水冷弹
└ガノスプレッシャ – 改	270	防 +10	10%	○——	Lv2 贯通弹，水冷弹
└ガノバッシャ – ガン	285	防 +15	10%	○——	Lv3 贯通弹，水冷弹
└ヴェルデパイレ – ツ	360	防 +20	15%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，水冷弹，Lv2 睡眠弹
└キャプテンヴェルデ	405	防 +25	15%	○——	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，水冷弹，Lv2 睡眠弹

王炮ライゴウ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
王炮ライゴウ	255	–	10%	○——	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv1 麻痹弹，斩裂弹
└王牙炮【震雷】	285	–	20%	○○—	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv2 麻痹弹，斩裂弹
└真・王牙炮【天门】	390	–	20%	○○—	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv2 麻痹弹，斩裂弹
├ガオウ・クオバルデ	420	–	20%	○○—	Lv1 贯通弹，电击弹，Lv2 麻痹弹，斩裂弹
└狱炮リュウコウ	420	–	0%	○○—	电击弹，灭龙弹，斩裂弹，Lv2 散弹
└狼牙炮【兽狱】	450	–	0%	○○—	电击弹，灭龙弹，斩裂弹，Lv2 散弹

レックスハウル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
レックスハウル	270	–	–10%	———	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹
└轰炮【虎头】	285	–	–10%	———	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹
└カ – サスハウル	300	–	–15%	———	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv1 扩散弹
├カ – サスハウリング	330	–	–15%	○——	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹，Lv1 减气弹
│└カ – サスハウリング改	465	–	–20%	○——	Lv3 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹，Lv1 减气弹
└冲重炮	315	–	5%	———	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹
└冲重炮【怒头】	330	–	10%	———	Lv2 通常弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹，Lv2 减气弹
└冲重炮【怒头】改	405	–	10%	———	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹，爆破弹，Lv2 减气弹
└绝冲重炮【怒王】	465	–	15%	———	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹，爆破弹，Lv2 减气弹

デュエルスタップ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
デュエルスタップ	285	–	–25%	———	Lv1 贯通弹，Lv2 贯通弹，Lv2 通常弹
└バズディア – カ	330	–	–30%	———	Lv1 贯通弹，Lv2 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹
└ネロディア – カ	450	–	–30%	———	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹
└カ – ディア – カ	510	–	–30%	———	Lv2 贯通弹，Lv3 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹

奉ろわぬ弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
奉ろわぬ弩	255	防 +30	15%	———	Lv2 贯通弹，水冷弹
└奉ろわざる弩	270	防 +30	15%	———	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv1 减气弹
└豪弩【荒霸吐】	300	防 +30	20%	———	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv2 减气弹
└うつろわざる弩	420	防 +40	30%	———	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv2 减气弹，Lv3 贯通弹
└豪严弩【永劫】	435	防 +50	30%	———	Lv2 贯通弹，水冷弹，Lv2 减气弹，Lv3 贯通弹

ボ - ンバスタ - 系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ボ – ンバスタ –	225	防 +10	10%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 散弹
├ボ – ンブラスタ –	255	防 +20	15%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 散弹，电击弹
│├ボ – ンブラスタ – 改	330	防 +25	15%	○○—	Lv2 通常弹，Lv2 散弹，电击弹
││└カルティブラスタ –	375	防 +30	20%	○○—	Lv2 通常弹，Lv2 散弹，电击弹
│└バスタ – クラブ	345	防 +30	0%	○○—	Lv3 通常弹，Lv2 贯通弹，水冷弹，冰结弹
│└ヘビィバスタ – クラブ	360	防 +40	0%	○○—	Lv3 通常弹，Lv2 贯通弹，水冷弹，冰结弹
│└ヴァイオレ – タ –	390	防 +50	0%	○○—	Lv3 通常弹，Lv2 贯通弹，水冷弹，冰结弹
├アグナブラスタ –	270	防 +10	0%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 彻甲榴弹，火炎弹
│└炎戈炮ブレイズヘル	300	防 +10	0%	○——	Lv2 通常弹，Lv3 彻甲榴弹，火炎弹
│└炎戈炮アグナバリスト	390	防 +10	0%	○——	Lv1 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 彻甲榴弹，火炎弹
│└炎戈炮アグナコルピオ	450	防 +20	0%	○——	Lv1 贯通弹，Lv2 通常弹，Lv3 彻甲榴弹，火炎弹
└大熊筒	240	防 +15	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹
└百贯筒【大熊】	255	防 +20	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹
└大关青熊筒	360	防 +20	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹
└无双横纲青熊筒	420	防 +30	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv1 散弹，Lv2 散弹

トロペクルガン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
トロペクルガン	255	–	0%	○——	Lv1 通常弹，Lv1 贯通弹，Lv1 扩散弹，火炎弹
└ペコキッシュガン	270	–	5%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，Lv1 扩散弹，火炎弹
└ペコキッシュサンダ –	345	–	10%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，火炎弹，电击弹
└ペコヘントパッカ –	390	–	10%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 贯通弹，火炎弹，电击弹

トリガ -of ハザ - ド系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
トリガ –of ハザ – ド	255	–	20%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv1 散弹
└THE ディザスタ –	300	–	30%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹，灭龙弹
└THE フェイス	360	–	30%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹，灭龙弹
└THE デリュ – ジュ	405	–	30%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv2 散弹，灭龙弹

バイトブラスタ - 系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
バイトブラスタ –	270	防 +10	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹
├バイティングブラスト	300	防 +10	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹，Lv1 扩散弹
│└ブレイズブラスト	375	防 +20	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹，Lv2 扩散弹
│　└イエロバスタ –	420	防 +25	0%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，Lv2 麻痹弹，Lv2 扩散弹
└アス – ルブラスト	360	–	20%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，冰结弹，水冷弹
└アス – ルバスタ –	405	–	20%	○○○	Lv2 通常弹，Lv1 麻痹弹，冰结弹，水冷弹

モノデビルキャスト系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
モノデビルキャスト	285	–	0%	———	Lv1 通常弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹，Lv2 散弹
└モノデビルキャスト改	360	–	0%	———	Lv1 通常弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹，Lv2 散弹
└モノデビルブラスタ –	435	–	0%	———	Lv1 通常弹，Lv2 通常弹，Lv3 通常弹，Lv2 散弹

サイドアルシャマリ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
サイドアルシャマリ	270	–	10%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 散弹，Lv1 贯通弹，斩裂弹
└サイドアルシャマリ改	315	–	10%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 散弹，Lv2 贯通弹，斩裂弹
└叛逆の怒炮	390	–	10%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 散弹，Lv1 贯通弹，斩裂弹
└叛逆炮イ – ラレギオン	450	–	10%	○——	Lv2 通常弹，Lv1 散弹，Lv1 贯通弹，斩裂弹

デルフ = ダオラ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
デルフ = ダオラ	270	–	10%	○——	Lv1 贯通弹，水冷弹，冰结弹
└グラン = ダオラ	285	–	15%	○——	Lv1 贯通弹，水冷弹，冰结弹
└コルム = ダオラ	420	–	20%	○——	Lv1 贯通弹，水冷弹，冰结弹，Lv3 扩散弹

テオ = ア - ティレリ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
テオ = ア – テイレリ	285	–	5%	———	火炎弹，Lv1 彻甲榴弹，爆破弹
└テオ = ア – テイレリ	300	–	10%	○——	火炎弹，Lv2 彻甲榴弹，爆破弹
└テオ = フランロンガ	435	–	15%	○——	火炎弹，Lv2 彻甲榴弹，爆破弹

ナナ = アズ - ルカノン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ナナ = アズ – ルカノン	270	防 +15	0%	○——	Lv1 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹，Lv2 通常弹
└ナナ = フランマルス	285	防 +15	0%	○○—	Lv2 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹，Lv2 通常弹
└ナナ = フランロンガ	420	防 +25	0%	○○—	Lv2 彻甲榴弹，Lv2 扩散弹，Lv2 通常弹

捻じれる尾骨の弩系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
捻じれる尾骨の弩	315	防 +30	0%	○○—	Lv3 贯通弹，Lv3 散弹，Lv3 通常弹
└—天四海を捉うラゼン	330	防 +40	0%	○○○	Lv3 贯通弹，Lv3 散弹，Lv3 通常弹
└涡巻王ラゼンロベ – ル	435	防 +45	0%	○○○	Lv3 贯通弹，Lv3 散弹，Lv3 通常弹，Lv3 扩散弹
└帝炮ダラグロブス	465	防 +50	0%	○○○	Lv3 贯通弹，Lv3 散弹，Lv3 通常弹，Lv3 扩散弹
└蛇帝炮オビュマデュラ	480	防 +55	0%	○○○	Lv3 贯通弹，Lv3 散弹，Lv3 通常弹，Lv3 扩散弹

カオスウイング系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
カオスウイング	285	–	10%	———	火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹
└黑翼弩アルバダス	315	–	10%	———	火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹
└神灭弩アル・エリア	450	–	10%	———	火炎弹，水冷弹，电击弹，冰结弹

ヴォルキャノン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ヴォルキャノン	345	–	–20%	○——	LV2 通常弹，灭龙弹，爆破弹，LV3 扩散弹
└ヴォルバスタ –	360	–	–30%	○——	LV3 通常弹，灭龙弹，爆破弹，LV3 扩散弹
└ヴォルブラスタ –	510	–	–30%	○○—	LV3 通常弹，灭龙弹，爆破弹，LV3 扩散弹

霸炮ユプカムトルム系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
霸炮ユプカムトルム │	285	–	40%	———	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv3 彻甲榴弹
└霸轰炮ク – ネユプカム	420	–	40%	———	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，Lv3 彻甲榴弹，Lv3 通常弹

崩炮バセカムルバス系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
崩炮バセカムルバス	390	防 +20	–30%	○——	Lv2 扩散弹，冰结弹
└崩天炮バセカオンカム	525	防 +20	–30%	○——	Lv2 扩散弹，Lv3 扩散弹，冰结弹

フェイス or バトライル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
フェイス or バトライル	465	–	–30/20%	○○—	Lv3 通常弹，Lv3 贯通弹，Lv3 散弹

カ - マエレオ - ン系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
カ – マエレオ – ン	435	防 +30	0%	○○—	Lv2 通常弹，Lv2 散弹，Lv2 减气弹，Lv2 毒弹

デルフ = エルダオル系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
デルフ = エルダオル	540	–	–50%	———	Lv3 通常弹，Lv3 贯通弹，灭龙弹，冰结弹

战栗のヘルシャフト系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
战栗のヘルシャフト	465	–	–15%	○——	Lv2 睡眠弹，Lv3 散弹，Lv3 贯通弹

ディステイア - レ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ディステイア – レ	480	–	–15%	○○—	Lv3 贯通弹，Lv3 彻甲榴弹，火炎弹，爆破弹

ミラアンセスレイヴ系

武器名	攻击力	防御力	会心	镶嵌槽	蹲射
ミラアンセスレイヴ	480	防 +20	0%	○——	Lv2 通常弹，Lv2 贯通弹，电击弹，灭龙弹

弓

ハンタ - ボウ I 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ハンタ – ボウ I	72	–	0%	———	曲射 / 放散
└ハンタ – ボウ II	84	–	0%	———	曲射 / 放散
└ハンタ – ボウ II I	96	–	0%	———	曲射 / 放散
└パワ – ハンタ – ボウ I	120	–	0%	———	曲射 / 放散
├パワ – ハンタ – ボウ II	144	–	0%	———	曲射 / 放散
| └パワ – ハンタ – ボウ III	156	–	0%	○——	曲射 / 放散
| ├アイシクルボウ I	168	冰 140	0%	○○—	曲射 / 放散
| | └アイシクルボウ II	180	冰 190	0%	○○○	曲射 / 放散
| | └アイシクルボウ III	252	冰 210	0%	○○○	曲射 / 放散
| | └グレイシャ – ボウ	300	冰 230	0%	○○○	曲射 / 放散
| └ディオスアロ –	180	爆破 100	0%	○——	曲射 / 爆裂
| └ディオスアロ – 改	204	爆破 140	0%	○——	曲射 / 爆裂
| └爆碎の征矢	228	爆破 190	0%	○○—	曲射 / 爆裂
| └破岩弓イクサプロド	300	爆破 210	0%	○○—	曲射 / 爆裂
| └碎光の闪矢	324	爆破 230	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└クイ – ンブラスタ –I	156	–	0%	———	曲射 / 集中
└クイ – ンブラスタ – II	168	–	0%	———	曲射 / 集中
└ハ – トショットボウ I	192	火 160	0%	———	曲射 / 集中
└ハ – トショットボウ II	204	火 200	0%	———	曲射 / 集中
└月穿ちセレ – ネ	228	火 240	0%	———	曲射 / 集中
└月穿ちセレ – ネ改	252	火 260	0%	———	曲射 / 集中
└月创のアルテミス	312	火 290	0%	———	曲射 / 集中

翅弓カゲロウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
翅弓カゲロウ	144	防 +5	–15%	———	曲射 / 爆裂
└翅弓マスキュラ	168	防 +5	–10%	———	曲射 / 爆裂
└鞘翅弓フェミニン	192	水 50，防 +10	0%	———	曲射 / 集中
└鞘翅弓ユニビ – トル	216	水 90，防 +10	0%	○○—	曲射 / 集中
└完全变态ガ – ンデヴァ	228	水 130，防 +15	0%	○○○	曲射 / 集中
└ゴルト・キ – ファ –	312	水 160，防 +30	0%	○○○	曲射 / 集中
└黄金弓ゴルト・レイ	336	水 190，防 +50	0%	○○○	曲射 / 集中

鸟币弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
鸟币弓 I	84	火 90	0%	———	曲射 / 放散
└鸟币弓 II	108	火 120	0%	———	曲射 / 放散
├鸟币弓 III	132	火 190	0%	———	曲射 / 放散
| └青鸟币弓 I	156	火 220	0%	○——	曲射 / 放散
| └青鸟币弓 II	168	火 260	0%	○○—	曲射 / 放散
| └青鸟币弓 III	204	火 290	0%	○○—	曲射 / 放散
| └青鸟币弓IV	252	火 320	0%	○○—	曲射 / 放散
└ユミ【鸟】	204	防 +20，毒瓶强化	20%	———	曲射 / 放散
└ユミ【狼】	228	防 +20，毒瓶强化	25%	○——	曲射 / 放散
└ユミ【凶】	252	防 +30，毒瓶强化	35%	○○—	曲射 / 放散
└ユミ【厄】	300	防 +35，毒瓶强化	35%	○○—	曲射 / 放散
└黑狼殿のオオユミ	336	防 +40，毒瓶强化	40%	○○—	曲射 / 放散

ワイルドボウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ワイルドボウ	144	–	0%	———	曲射 / 爆裂
└パワ – ワイルドボウ	156	–	5%	———	曲射 / 爆裂
├パワ – ワイルドボウ II	168	–	10%	———	曲射 / 爆裂
| └ジャングルボウ I	192	（火 100）	10%	○——	曲射 / 爆裂
| └ジャングルボウ II	216	（火 180）	10%	○○—	曲射 / 爆裂
| └ジャングルボウ III	264	（火 200）	10%	○○—	曲射 / 爆裂
| └ジャングルボウIV	300	（火 210）	10%	○○—	曲射 / 爆裂
└ティガアロ –	228	减气瓶强化	–25%	———	曲射 / 爆裂
└轰弓【虎髯】	264	减气瓶强化	–25%	○——	曲射 / 爆裂
└カ – サスアロ –	276	减气瓶强化	–20%	○——	曲射 / 爆裂
└冲弓【虎穿】	300	减气瓶强化	–15%	○○—	曲射 / 爆裂
└冲弓【虎穿】改	360	减气瓶强化	–10%	○○—	曲射 / 爆裂
└绝冲弓【虎翼】	408	减气瓶强化	–10%	○○—	曲射 / 爆裂

ブル - リ - ライト I 系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ブル – リ – ライト I	168	冰 60	0%	———	曲射 / 爆裂
└ブル – リ – ライト II	180	冰 80	0%	———	曲射 / 爆裂
└コ – ルドアイスライト	216	冰 100	0%	○——	曲射 / 爆裂
└フリ – ジングライト	228	冰 140	0%	○○—	曲射 / 爆裂
├フリ – ジングライト改	288	冰 170	0%	○○—	曲射 / 爆裂
| └ヘイルスト – ム	336	冰 200	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└クォ – ツライト	312	麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 爆裂
└クリスタルル – ド	348	麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 爆裂

フルフルボウⅠ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
フルフルボウⅠ	120	雷 100	0%	———	曲射 / 爆裂
└フルフルボウⅡ	144	雷 130	0%	———	曲射 / 爆裂
└フルフルボウⅢ	168	雷 160	0%	○——	曲射 / 爆裂
└血飞沫ライトニング	192	雷 200	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└血飞沫ライトニング改	264	雷 240	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└血深泥スプラティカ	300	雷 300	0%	○○—	曲射 / 爆裂

スキュラフィスト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
スキュラフィストⅠ	120	睡眠瓶强化	20%	———	刚射
└スキュラフィストⅡ	144	睡眠瓶强化	30%	———	刚射
└スキュラルハガ－Ⅰ	168	睡眠瓶强化，（雷 70）	30%	○——	刚射
└スキュラルハガ－Ⅱ	192	睡眠瓶强化，（雷 100）	35%	○——	刚射
└スキュラルシュレッダ	204	睡眠瓶强化，（雷 120）	40%	○○—	刚射
└スキュラヴァルアロ－	240	睡眠瓶强化，（雷 130）	40%	○○—	刚射
└ボイドウエブ	276	睡眠瓶强化，（雷 150）	45%	○○—	刚射
└ボ－ルドボイドウエブ	312	睡眠瓶强化，（雷 170）	50%	○○—	刚射

カジキ弓【粗】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
カジキ弓【粗】	84	水 270	0%	———	曲射 / 放散
└カジキ弓【三枚卸】	96	水 360	0%	○○—	曲射 / 放散
└カジキ弓【姿造】	144	水 480	0%	○○○	曲射 / 放散

プロミネンスボウⅠ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
プロミネンスボウⅠ	180	火 70	0%	———	刚射
└プロミネンスボウⅡ	204	火 100	0%	———	刚射
└プロミネンスボウⅢ	216	火 120	0%	———	刚射
└天开きヒュペリオン	240	火 150	0%	———	刚射
└天开きヒュペリオン改	288	火 180	0%	———	刚射
└宿命を告げるウラヌス	336	火 200	0%	———	刚射

王弓エンライⅠ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
王弓エンライⅠ	180	雷 70	0%	———	曲射 / 放散
└王弓エンライⅡ	204	雷 120	0%	———	曲射 / 放散
├王牙弓【稚雷】	216	雷 180	0%	○——	曲射 / 放散
│└真・王牙弓【天翔】	288	雷 210	0%	○——	曲射 / 放散
│ └ガオウ・ヴェロ－バル	324	雷 260	0%	○——	曲射 / 放散
└狱弓リュウガンⅠ	216	龙 130	0%	———	曲射 / 集中
└狱弓リュウガンⅡ	228	龙 160	0%	———	曲射 / 集中
└狼牙弓【邪狱】	300	龙 200	0%	○——	曲射 / 集中
└真・狼牙弓【灭罪】	324	龙 220	0%	○○—	曲射 / 集中

ビジョン of ロスト系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ビジョン of ロスト	144	龙 100	25%	———	刚射
└ビジョン of ディスペア	156	龙 110	25%	———	刚射
└ビジョン of ヴァニシュ	180	龙 120	30%	———	刚射
└THE キャプタ－	204	龙 130	35%	○——	刚射
└THE デザイア	264	龙 140	40%	○——	刚射
└THE イノセンス	288	龙 160	40%	○——	刚射

鹿角ノ弾弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
鹿角ノ弾弓	132	（爆破 200）	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└鹿角の刚弾弓	168	（爆破 220）	0%	○○—	曲射 / 爆裂
└鹿角の刚弾弓改	228	（爆破 240）	0%	○○○	曲射 / 爆裂
└大鹿角ノ破弾弓	288	（爆破 270）	0%	○○○	曲射 / 爆裂

アルカバトラ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
アルカバトラ	156	（冰 120）	0%	○——	刚射
└アムニス	180	（冰 210）	0%	○○—	刚射
└フルクトゥス	276	（冰 320）	0%	○○○	刚射

祈愿希弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
祈愿希弓	144	水 260	0%	○——	曲射 / 爆裂
└豪弓【月读命】	192	水 300	0%	○——	曲射 / 爆裂
└天鹿儿弓	276	水 330	0%	○——	曲射 / 爆裂
└豪岭弓【玉祖命】	300	水 360	0%	○——	曲射 / 爆裂

ブラスコルダ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ブラスコルダ	228	火 90，爆破瓶强化	0%	———	刚射
└重弓ヘラギガス	312	火 100，爆破瓶强化	0%	———	刚射
└刚重弓ギガントマニア	360	火 130，爆破瓶强化	0%	———	刚射

オオバサミⅠ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
オオバサミⅠ	168	水 150，防 +20	0%	○——	刚射
└オオバサミⅡ	192	水 170，防 +20	0%	○——	刚射
└オオバサミⅢ	264	水 190，防 +25	0%	○——	刚射
└オオムラサキバサミⅠ	288	水 210，防 +25	10%	○——	刚射
└オオムラサキバサミⅡ	312	水 230，防 +30	10%	○——	刚射

シャルラアルナスル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
シャルラアルナスル	264	接击瓶强化	15%	———	刚射
└シャルラアルナスル改	300	接击瓶强化	20%	———	刚射
└叛逆の穿矢	360	接击瓶强化	30%	———	刚射
└叛逆弓カ－マレギオン	384	接击瓶强化	30%	———	刚射



雷弓【兽王】系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
雷弓【兽王】	240	雷 100	0%	———	曲射 / 集中
└雷弓【百兽王】	252	雷 130	0%	———	曲射 / 集中
└雷公弓	336	雷 150	0%	———	曲射 / 集中
└雷公弓【大圣】	360	雷 180	0%	———	曲射 / 集中

钢冰马弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
钢冰马弓	204	冰 140	20%	———	曲射 / 集中
└アルナス＝ダオラ	216	冰 170	20%	○——	曲射 / 集中
└サジタル＝ダオラ	324	冰 250	20%	○——	曲射 / 集中

柔硬なる胸壳の弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
柔硬なる胸壳の弓	264	防 +10，（爆破 100），麻痹瓶强化	0%	○○—	曲射 / 放散
└神算鬼谋に穿つヨイチ	276	防 +20，（爆破 130），麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 放散
└必中王アケノヨイチ	336	防 +30，（爆破 140），麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 放散
└帝弓ダラオニュクス	360	防 +40，（爆破 160），麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 放散
└蛇帝弓ナゲルマデュラ	372	防 +45，（爆破 170），麻痹瓶强化	0%	○○○	曲射 / 放散

勇气と希望の凄弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
勇气と希望の凄弓	216	爆破 140	0%	———	刚射
└勇气と希望の凄弓Ⅱ	312	爆破 200	0%	———	刚射

祈弓ビクトリア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
祈弓ビクトリア	216	水 160	0%	○○—	刚射
└祈弓ビクトリア改	312	水 220	0%	○○—	刚射
└女神弓エリザベス	324	水 260	0%	○○—	刚射

霸弓レラカルトルム系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
霸弓レラカルトルム	240	龙 230	25%	○——	曲射 / 爆裂
└霸灭弓ク－ネレラカム	360	龙 280	30%	○——	曲射 / 爆裂

崩弓アイカムルバス系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
崩弓アイカムルバス	324	冰 80，防 +15	−30%	○——	曲射 / 爆裂
└崩天弓アイカオンカム	444	冰 100，防 +25	−30%	○——	曲射 / 爆裂

歼灭と破坏の刚弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
歼灭と破坏の刚弓	240	防 +10，（龙 170）	15%	○○○	曲射 / 放散
└歼灭と破坏の刚弓Ⅱ	372	防 +25，（龙 220）	20%	○○○	曲射 / 放散

ブロスホ - ンボウ系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
ブロスホ－ンボウ	384	防 +10	−15%	○——	曲射 / 集中
└刚角王弓ディアホ－ン	420	防 +25	−20%	○——	曲射 / 集中

デザイア or ディスペア系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
デザイア or ディスペア	360	龙 120	0%	○○—	曲射 / 爆裂

魔弓グリモワ - ル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
魔弓グリモワ－ル	348	毒瓶强化	0%	○○—	刚射

アルナス＝エルダオル系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
アルナス＝エルダオル	372	冰 90	−35%	———	刚射

拒みの牢系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
拒みの牢	336	睡眠瓶强化	−10%	○——	曲射 / 爆裂
└亡国のクピド	360	睡眠瓶强化	−15%	○——	曲射 / 爆裂

破灭と灾厄の红莲弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
破灭と灾厄の红莲弓	324	爆破 210	30%	———	曲射 / 爆裂

胜利と荣光の勇弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
胜利と荣光の勇弓	336	龙 380	0%	———	刚射

竹取ノ弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
竹取ノ弓	168	（水 380）	0%	———	曲射 / 集中
└竹取ノ弓【翁】	228	（水 490）	0%	———	曲射 / 集中
└竹取ノ弓【伽具夜】	276	（水 530）	0%	———	曲射 / 集中

カブト系

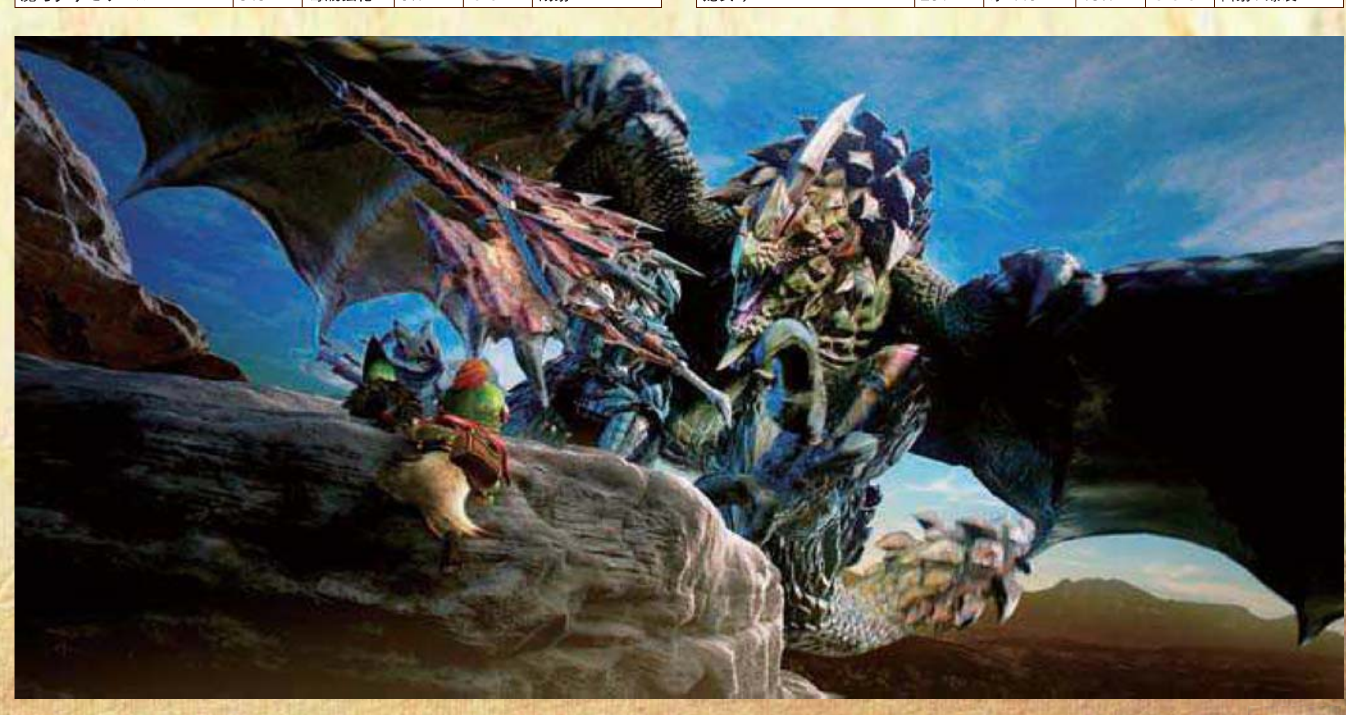
武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
カブト	168	火 160，睡眠瓶强化	15%	———	曲射 / 爆裂
└黑カブト	192	火 200，睡眠瓶强化	20%	———	曲射 / 爆裂

勇者の弓系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
勇者の弓	180	（雷 120）	10%	———	刚射
└圣なる弓	204	（雷 160）	10%	———	刚射
└圣なる弓 G	312	（雷 230）	15%	———	刚射

龙头琴系

武器名	攻击力	特殊效果	会心	镶嵌槽	特殊射击类型
龙头琴	264	水 440	15%	○○○	曲射 / 爆裂



THE LEGEND OF HEROES

閃の軌跡 II

センノキセキII

"《轨迹》系列"的多周目要素一向不多，这次的研究主要为大家带来隐藏BOSS的打法、《黑色史书》的收集、绝对回避的推荐方法以及料理、魔物的相关资料。

文 阿鲁

美编 Juxi

研究中心 Research Center

PSV | 相关攻略研究：Vol.227

RPG | 角色扮演

英雄传说 闪之轨迹 II

英雄传说 闪之轨迹 II

Falcom	中文版	2014年9月25日
1人	398港币	对应PSV TV

二周目以后的变化

二周目后，宝箱中的核心回路（已获得的情况下）全部变为"还魂粉"，交换屋可以用50个U物质换到"塞姆利亚石的碎片"。可收集到奖杯对应的道具"黑色史书"，全部集齐并在终章前交给汤玛斯教官解析后，后日谭的第一天（3月12日）在军官学院1F教官室和汤玛斯教官对话可拿到《黑色史书》的解读报告，回到宿舍后实用"解读报告"可查看《黑色史书》的全部内容。第二天进入梦幻回廊后返回军官学院屋顶和汤玛斯教官对话触发额外剧情，解锁二周目限定奖杯"真实历史探求者"。

名称	时间	获得方法
黑色史书①	第Ⅱ部 12 月 15 日	诺尔德高原 采石场・内部最深处闪光点
黑色史书②	第Ⅰ部 12 月 1 日	在交易小镇凯尔迪克大市集的杂货店"科涅特"购买
黑色史书③	第Ⅰ部 12 月 9 日	翡翠公都巴利亚哈特，公都地下水路 2 最深处闪光点
黑色史书④	第Ⅱ部 12 月 23 日	完成分支任务"下落不明的飞行船"后和卢雷机场的诺顿对话
黑色史书⑤	第Ⅱ部 12 月 27 日	罗恩格林城・玄关入口左侧

※ 交付所有《黑色史书》后可获得道具"还魂胶囊"。



隐藏迷宫

终章与温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话后，悠米尔溪谷道1出现隐藏迷宫冰灵窟，内部没有复杂的道路，可直接来到深处挑战隐藏BOSS。






BOSS 魔煌兵伊斯拉·死天使

这个BOSS的等级高达150，各项能力都很高，轮到它行动时大部分时间都是连续行动两次，再加上拥有丰富的招式和防御型技能，打起来还是有一定难度的。开局后很大几率召唤小怪，小怪的攻击附带冻结效果，魔法攻击的威力较高，要第一时间用全屏魔法或战技清掉。“万能守护”会给自身附加一个护盾，可抵挡一次任意攻击；“万能反射”会给自身附加物理反射盾和魔法反射盾，这两招看到后要第一时间用普通攻击破盾，否则很难对BOSS造成有效伤害。技能“深渊剑”的伤害在15000左右；“绝对之刃”的伤害在20000左右，具有秒人的威力，不过技能攻击都有蓄力的时间，一定要第一时间解除驱动。另外，死天使还会使用失落魔法“星杯爆裂”，会让自身连续行动两次，回复技能可回复十万左右的HP并附带物理攻防大幅提升3回合的效果，这段时间被技能攻击命中基本都会被秒杀。



对付这个BOSS的关键是能保证全程有角色使用全体复活技，艾略特的S战技“救赎圣坛曲”以及空属性魔法“炽天使之环”都有这个效果。由于该BOSS是二周目限定，因此所有的失落魔法都可以拿到两个，其中用于爆发的焦阳珠和救圣珠给攻击手装备，在遇到EP无消耗的AT奖励时使用；可连续行动的煌星珠和回复CP的吼龙珠给回复手装备用来救急。结晶回路方面，一定要给两个物理主攻手装备首次物理攻击必定双倍伤害的“霸道”，法系主攻手装备首次法术攻击必定双倍伤害的“冥皇”。核心回路方面，“天使”、“金牛”、“红莲”、“大蛇”、“丛云”、“灾厄”、“宝盒”等都是不错的选择。开场后第一时间使用S战技爆发，回复手则咏唱魔法“炽天使之环”，这样一来即便之前CP清空了的角色被BOSS的技能秒掉也基本没有损失，复活后又是一条好汉。接下来只要记得第一时间破盾和清理杂兵就会比较安全，中途还可以召唤骑神出来蹭掉BOSS几万HP。之后的战斗中，攻击手的CP超过100就果断利用S-BREAK消耗掉，全员提前装备防止封技和昏厥的饰品，回复职业远离攻击手避免受到群体伤害，这样就可以比较安全地磨死敌人。为以防万一，核心回路“天使”可以给主要负责回复的角色装上。胜利后到高处调查红色闪光点可获得饰品“冰皇圆环”，效果是每回合自动CP+10，暴击率+50%。

料理赚钱法

在装备结晶回路“真心”的情况下，让艾玛、克蕾雅、托娃或爱丽榭来制作料理“热呼呼盐饭团”，有很大几率做出极品料理“鲜艳三色饭团”。所需食材的总价为120米拉，极品料理卖价150米拉。一次性做99个料理，只要能出70个以上的极品料理就有得赚（一般都会出90个左右）。虽然每次只能赚3000米拉左右，但只需11880米拉的成本就能无限赚钱，而且从买材料、做料理到卖料理，整个过程不超过20秒，刷上半个小时收入还是很可观的。结晶回路“真心”为12月12日秘密任务“大小姐的去向”的报酬。



料理制作

游戏中，每个食谱可制作出四种不同的料理，而每个角色都有擅长或不擅长制作的料理，下面就给出角色对料理的擅长度对应制作料理种类的比例以及可制作独门料理的对应角色和所有料理的功效。

擅长度对应制作料理种类比例表

制作料理的种类	对应料理擅长度				
	很擅长(独门)	很擅长	擅长	普通	棘手
极品料理	10%	80%	50%	20%	0%
普通料理	0%	20%	50%	60%	20%
古怪料理(包括攻击料理)	0%	0%	0%	20%	80%
独门料理	90%	0%	0%	0%	0%



英雄传说 闪之轨迹II

全料理一览

食谱名	获得方法	制作所需食材	对应独门料理角色	料理名	料理功效
热呼呼盐饭团	11 月 30 日与悠米尔凰翼馆的维尔纳主厨对话	粗碎岩盐、千万五谷	黎恩	鲜艳三色饭团	回复 HP2000，解除冻结、石化、昏厥状态
				热呼呼盐饭团	回复 HP1000，解除冻结状态
				硬硬力量饭团	回复 HP1000，3 回合 STR+25%
				慢烤饭团	回复 HP1000，解除无法战斗状态
新鲜果菜汁	12 月 1 日与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话	新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽之壳	艾略特	翠玉综合果汁	回复 HP2500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				新鲜果菜汁	回复 HP2000，解除黑暗状态
				野菜汁“忍耐”	CP+10，解除中毒状态
				和谐调酒	回复 HP1000、EP50，CP+15，3 回合 ATS+25%
起司蛋包饭	12 月 1 日与双龙桥・等待室的商人摩利洁对话	新鲜鸡蛋、熟成乳酪、魔兽红肉	菲	女王蛋包饭	回复 HP2500，解除封技、封魔、能力降低状态
				起司蛋包饭	回复 HP2000，解除封技状态
				爆裂蛋包饭	攻击(威力 C): 圆 S(指定地点), 封技(50%)
				快速炒蛋	回复 HP2500，3 回合 SPD+25%
番茄果冻	12 月 4 日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・果冻并使用	星形莓果、苦番茄、魔兽明胶	马奇亚斯	能量果冻	回复 HP2500，CP+20，解除昏厥状态
				番茄果冻	回复 HP2000，CP+15，解除能力降低状态
				脆硬果冻	回复 HP2000，3 回合 DEF、ADF+25%
				爽口咖啡冻	回复 HP2500，解除睡眠、恶梦状态，获得 3 回合心眼状态
马铃薯可乐饼	12 月 5 日与坚达门食堂的马克斯对话	爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽油脂	亚莉莎	珍宝可乐饼	回复 HP3000，5 回合 STR、DEF+25%
				马铃薯可乐饼	回复 HP2500，3 回合 STR、DEF+25%
				燃烧可乐饼	攻击(威力 C): 圆 S(指定地点), 炎伤(50%)
				爱情奶油可乐饼	回复 HP2500，5 回合 STR、ATS+25%
热奶茶	12 月 5 日与拉克里玛湖畔长老家的洁塔婆婆对话	鲜奶、新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽粉末	米莉亚姆	上选拿铁	回复 HP3000，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				热奶茶	回复 HP2500，解除混乱状态
				白色液体	回复 HP1500、EP100，解除封魔状态
				浓郁香草奶昔	回复 HP1500，解除炎伤状态，3 回合回复 HP20%
洋葱汤	12 月 8 日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・汤品并使用	爽口洋葱、粗碎岩盐、百药精酒、魔兽之壳	盖乌斯	闪亮汤	回复 HP3000，解除所有异常状态
				洋葱汤	回复 HP2500，解除石化状态
				毒汤	攻击(威力 B): 圆 S(指定地点), 中毒(50%)
				强身牛尾汤	回复 HP3000，5 回合 STR、DEF+25%
海鲜抓饭	12 月 9 日与雷格拉姆酒馆后门栈桥处的贝姆爷爷对话	新鲜鸡蛋、软绵绵马铃薯、千万五谷、魔兽白肉	劳拉	优雅抓饭	回复 HP3500，5 回合 DEF、SPD+25%
				海鲜抓饭	回复 HP3000，3 回合 DEF、SPD+25%
				威力抓饭	回复 HP2500，1 回合 STR+50%
				正统鲜虾抓饭	回复 HP3000，5 回合 STR、SPD+25%
软绵绵薄煎饼	12 月 9 日与巴利亚哈特高级餐厅“索露榭拉”的可乐敏对话	新鲜鸡蛋、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽油脂	艾玛	尊爵舒芙蕾	回复 HP3500，3 回合 MOV+100%
				软绵绵薄煎饼	回复 HP3000，3 回合 MOV+50%
				铁板薄煎饼	回复 HP2500，3 回合 DEF+50%
				水感南瓜蛋糕	回复 HP2000、EP150，5 回合 ATS、ADF+25%
酥脆煎饼	12 月 15 日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・煎饼并使用	新鲜香草、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽之壳、魔兽粉末	尤西斯	米果“千石”	回复 HP3500，5 回合 DEF、ADF+25%
				酥脆煎饼	回复 HP3000，3 回合 DEF、ADF+25%
				超硬煎饼“钢”	获得 1 次物理防御效果
				香酥米煎饼	回复 HP3000，5 回合 ATS、SPD+25%
健康鲜奶锅	12 月 15 日与拉克里玛湖畔交易所旁的希妲对话	鲜奶、熟成乳酪、百药精酒、魔兽红肉、魔兽之壳	莎拉	至妙锅“瑞云”	回复 HP3000，解除无法战斗状态
				健康鲜奶锅	回复 HP2500，解除无法战斗状态
				催眠锅“白羊”	攻击(威力 B): 圆 S(指定地点), 睡眠(50%)
				什锦锅“肴”	回复 HP1500、EP100，CP+20，解除无法战斗状态
番茄汉堡	12 月 15 日与加雷利亚演习场的维尔丁妮战车对战对话	苦番茄、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽白肉、魔兽粉末	黎恩	凯萨汉堡	回复 HP3000，CP+30
				番茄汉堡	回复 HP2500，CP+15
				热火汉堡	回复 HP500，5 回合 CP+20
				鱼肉汉堡	回复 HP2000，CP+20，3 回合 STR、DEF、SPD+25%

食谱名	获得方法	制作所需食材	对应独门料理角色	料理名	料理功效
暖洋洋卡布奇诺	12月18日与凯尔迪克大市集入口附近的商人吉普森对话	鲜奶、蜂蜜糖浆、千万五谷、魔兽明胶、魔兽粉末	盖乌斯	皇家卡布奇诺	回复HP4500，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				暖洋洋卡布奇诺	回复HP3500，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				褐色液体	回复HP2000、EP200，解除封魔状态
				设计感卡布奇诺	回复HP4000，7回合STR+25%
起司火锅	12月19日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・起司锅并使用	熟成乳酪、爽口洋葱、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉	米莉亚姆	黄金起司火锅	回复HP4500，解除封技、封魔、能力降低状态
				起司火锅	回复HP3500，解除封技、封魔、能力降低状态
				迷镜起司火锅	获得1次魔法反射效果
				任性巧克力锅	回复HP4000，7回合DEF、ADF+25%
海鲜沙拉	12月19日与双龙桥・最上层的高尔上尉对话	新鲜香草、爽口洋葱、粗碎岩盐、魔兽白肉、魔兽油脂	尤西斯	华丽沙拉	回复HP4500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				海鲜沙拉	回复HP3500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				黏黏沙拉	攻击（威力A）：圆S（指定地点），延迟+20
				薰风沾酱拼盘	回复HP4000，7回合ATS+25%
浓郁奶油通心粉	12月23日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・通心粉并使用	新鲜鸡蛋、鲜奶、熟成乳酪、千万五谷、魔兽红肉、魔兽明胶	菲	黄金面“麒麟”	回复HP5000，解除冻结、石化、昏厥状态
				浓郁奶油通心粉	回复HP4000，解除冻结、石化、昏厥状态
				蛇发女妖通心粉	攻击(威力A)：圆S(指定地点)，石化(50%)
				起司咖喱面	回复HP4500，7回合SPD+25%，MOV+100%
甜蜜蓝调	12月22日与卢雷酒吧“F”的葛兰德对话	星形莓果、蜂蜜糖浆、百药精酒、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	莎拉	永恒蓝调	回复HP4500、EP150
				甜蜜蓝调	回复HP4000、EP100
				蓝色液体	回复HP3000、EP300，解除封魔状态
				北方蓝调	回复HP3500、EP200，获得7回合心眼状态
炖番茄汤	12月23日与黑龙关・休息处的法郎对话	软绵绵马铃薯、苦番茄、百药精酒、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶	艾玛	入口即化炖汤	回复HP4000，CP+40，解除所有异常状态
				炖番茄汤	回复HP3000，CP+20，解除能力降低状态
				苦汁“阿鼻”	回复EP300，CP+75或濒死
				思乡祖母炖汤	回复HP3500、EP150，CP+15，解除所有异常状态、能力降低状态
香辣咖喱	12月27日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・咖喱并使用	新鲜香草、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽之壳、魔兽油脂	劳拉	特制咖喱	回复HP8000，5回合STR、DEF+50%
				香辣咖喱	回复HP6000，3回合STR、DEF+50%
				认真咖喱	回复HP5000、EP100，5回合ATS、ADF+50%
				真心牛肉烩饭	回复HP7000，5回合回复HP20%、SPD+50%
水果圣代	12月26日与巴利亚哈特工匠街酒馆的吉欧拉摩对话	新鲜鸡蛋、鲜奶、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽粉末	艾略特	冰果“乐园”	回复HP4000、EP200，解除无法战斗状态
				水果圣代	回复HP3000、EP200，解除炎伤状态
				暴风雪圣代	魔法攻击（威力S）：圆M（指定地点），冻结（50%）
				圣代华尔兹	回复HP3500，3回合STR、DEF、ATS、ADF、SPD+25%
综合烧烤	12月27日与雷格拉姆亚尔赛德子爵府的乔瑟夫对话	熟成乳酪、爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽油脂	马奇亚斯	惊险刺激烧烤	回复HP10000，CP+10，5回合STR、DEF、SPD+25%
				综合烧烤	回复HP9000，CP+5，3回合STR、DEF、SPD+25%
				方舟烧烤	回复HP9000、EP150，3回合ATS、ADF、SPD+25%
				精力满点烧烤	回复HP9500、EP100，CP+10，5回合STR、ATS、SPD+25%
番茄火锅	12月30日与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话	苦番茄、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	亚莉莎	绚烂锅“红霞”	回复HP8000，CP+50
				番茄火锅	回复HP7000，CP+35
				地狱锅“焦热”	回复EP600，CP+125或濒死
				浪漫锅“樱花”	回复HP7777，CP+77

※所有料理从上到下均按照极品料理、普通料理、古怪料理/攻击料理、独门料理的顺序排列，所有料理制作所消耗的食材均为1个。

全区域敌人

本作的敌人数量非常丰富，除开外传、后日谭、考验箱和EXTRA的敌人外，需要玩家去解析情报的敌人数量共计331个，也必须将这331个敌人的情报完全解析后才能拿到“战斗大师”这个奖杯，下面就列出到终章为止每个地区会出现的敌人名称，大家可自行对照收集情况。

魔物名称对照表

地点	出现的敌人	是否完成解析
艾辛格特山脉	盔壳蝎	☐
	潜行蛙	☐
	滚动石球	☐
	天空独目鸟	☐
	落魄猎兵	☐
	暗影舞者	☐
	剧毒恶魔	☐
	钢铁魔像	☐
	魔煌兵原乡种	☐
	林顿邦姆	☐
悠米尔溪谷道	冰冻菌	☐
	小雪精	☐
	雪翼猫	☐
	冰柱裸海蝶	☐
	欺瞒冰霜兽	☐
	蕨类可爱猿	☐
	白雪拟鼠者	☐
	冰柱企鹅	☐
	魔煌兵原乡种	☐
	魔煌兵原乡种	☐
	雪裂蛙	☐
	大脚野人	☐
露纳利亚自然公园	刀刃角虫	☐
	膨大聚合体	☐
	紫色烂泥	☐
	疾风竹叶猫	☐
	强壮巨骨猩	☐
	古尔诺加	☐
	海德伦	☐
凯尔迪克街道	田地破坏者	☐
	死亡蜗牛	☐
	啃咬狼	☐
	刃尾松鼠	☐
	巨喙乌鸦	☐
	大王蜻蜓	☐
	苦番茄人	☐
	人面鸟	☐
	翼猫	☐
	幻灯虫	☐
	独立斧鸟	☐
	小熊兽	☐
	恐怖蜥龙	☐
	大田地破坏者	☐
	黑猿羊	☐
	耶梦加得	☐
东托利斯塔街道	水母菇	☐
	杀手泡泡果	☐
	波姆	☐
	坚硬害虫	☐
	催眠蛙	☐
	凶暴猛禽	☐
	巨球蝙蝠	☐

地点	出现的敌人	是否完成解析
	攻击野犬 G	☐
	闪电多头龙	☐
	巨人 B	☐
	鹰隼 B	☐
加雷利亚小径	海龟虫	☐
	肮脏老鼠	☐
	月轮鼹鼠	☐
	地底乌鸦	☐
	鸡蛇	☐
	冲击蜂	☐
	马粪波姆	☐
	金属甲壳虫	☐
	闪光软体兽	☐
	深渊巨虫	☐
地灵窟	硬币甲壳虫	☐
	街灯多足兽	☐
	卑劣软黏兽	☐
	金块甲壳虫	☐
	天界判官・地母	☐
	黑暗魅蝶	☐
	狂怒方尖碑	☐
	溶解海蛞蝓	☐
	米诺斯恶魔	☐
	天界判官・地母	☐
加雷利亚要塞	罪恶掷枪	☐
	陷阱师杰诺	☐
	破坏兽雷欧尼达斯	☐
	龙人・刀	☐
	龙人・枪	☐
	瓦尔古利夫	☐
诺尔德高原・南部	翼蛇	☐
	草地跳跃者	☐
	小牛兽	☐
	闪电鳅	☐
	花冠鸟	☐
	蛮牛兽	☐
	雷电震波鱼	☐
	涅瑞盖德	☐
诺尔德高原・村落旧址	猎兵・机枪	☐
	猎兵・大剑	☐
诺尔德高原・北部	猿羊	☐
	幼拟龙	☐
	雪白獠牙	☐
	高原恶龟	☐
	硬壳犀兽	☐
	骏鹰	☐
	盖伦狮犬	☐
	魔煌兵原乡种	☐

地点	出现的敌人	是否完成解析
诺尔德高原・东北部	黄金猫头鹰	☐
	青草鼹鼠	☐
	无限深渊蛇	☐
	石蛙	☐
	岩石魔像	☐
	安斯尔特	☐
	闪电震波鱼	☐
风灵窟	沉眠蜻蜓	☐
	元素烂泥	☐
	微菌水母	☐
	日蜂	☐
	天界判官・热风	☐
	方石像	☐
	古人偶	☐
	斯塔拉姆达	☐
	智天使之门	☐
	天界判官・热风	☐
监视塔	三位一体攻击者R2	☐
	三位一体攻击者HG	☐
	贵族联盟士兵	☐
	盖伦狮犬	☐
	猎兵・机枪	☐
	猎兵・大剑	☐
	黑兔亚尔缇娜	☐
	怪盗布卢布兰	☐
	军用艇 RF30	☐
	龙人・刀	☐
	龙人・枪	☐
	明镜・刀	☐
艾贝尔街道	果冻菇	☐
	嫩芽波姆	☐
	贪婪收割者	☐
	椰子竹叶猫	☐
	黄色烂泥	☐
	地狱兔	☐
	强壮大嘴猩	☐
	黄金犀兽	☐
	鲨鳄	☐
	强壮大嘴猩 G	☐
罗恩格林城	剧毒恶魔	☐
	暗影灵体	☐
	奇迹甲胄	☐
	奇迹长剑	☐
	暗夜野犬	☐
	死亡重击者	☐
	路西弗古斯	☐
雷格拉姆	弗利兹	☐
	亚雷斯	☐
	卡维利	☐
	达特	☐
水灵窟	水晶软体兽	☐
	结晶兽	☐
	长印鳄	☐
	极寒神威	☐
	天界判官・冰河	☐
	吉尔冈斯	☐
	风暴食尸鬼团	☐
	硬化巨龟	☐
	鳄头鱼王	☐
	天界判官・冰河	☐
南克鲁琴街道	白金虫	☐
	伸缩蜗兽	☐
	黄金蝴蝶鸟	☐
	蝴蝶鸟	☐
	命运蝴蝶鸟	☐

地点	出现的敌人	是否完成解析
公都地下水路	淤泥软体兽	☐
	巨大淤泥软体兽	☐
北克鲁琴街道	颠茄兽	☐
	蛋蛇	☐
	三头颠茄兽	☐
	蜜桃波姆	☐
	宝石老鼠	☐
	白翼猫	☐
	坚忍野猪	☐
	疯狂野草	☐
	猛蛇	☐
	衣冠蛾兽	☐
	瓦斯玫瑰	☐
	贝亚顿	☐
奥洛克斯峡谷道	尤西斯	☐
	神速杜巴莉	☐
	劫炎马克邦	☐
	装甲车 NP– Ⅱ	☐
	勇士	☐
	幼生双角兽	☐
	巨大螳螂	☐
	小恶龟	☐
	攻击野犬	☐
	电熊	☐
	双角兽	☐
	人面鸟	☐
	赤硬化巨龟	☐
悠米尔	卢法斯	☐
	骑神奥尔迪涅	☐
	雪猿羊	☐
	猿羊老大	☐
帕坦古艾	三位一体攻击者R2	☐
	三位一体攻击者HG	☐
	帝王猎犬	☐
	领邦军士兵	☐
	方阵兵 J9	☐
	神速杜巴莉	☐
	怪盗布卢布兰	☐
	克洛	☐
卡雷贾斯	战术壳 TYPE–F	☐
	战术壳TYPE–F Ⅱ	☐
	战术壳 TYPE–A	☐
	战术壳 TYPE–A Ⅱ	☐
	战术壳 TYPE–S	☐
	战术壳 TYPE–S Ⅱ	☐
采石场	赛斯菲	☐
	吸血草	☐
	迪格雷姆	☐
	基诺夏・赛纳克	☐
双龙桥	龙人・槌	☐
	勇士	☐
	明镜・长枪	☐
	帝王猎犬	☐
	领邦军士兵	☐
	哨兵 XX	☐
	警示搜索者 Ⅱ	☐
	领邦军军官	☐
	皇帝猎犬 B	☐
	皇帝猎犬 R	☐
	明镜・剑	☐
史匹那小径	贪婪狼	☐
	寂静瓢虫	☐
	热辣苦番茄人	☐
	巨雷鸟	☐

地点	出现的敌人	是否完成解析
诺帝亚街道	赤鬼蜻蜓	□
	岩蛇	□
	湛蓝福音	□
	疯狂企鹅	□
	赤面松鼠	□
	鳄头鱼	□
	命运纺织者	□
	多头蛇	□
	巨人	□
	亚格纳加恩	□
扎克森山道	炸弹蜘蛛	□
	幼小裸海蝶	□
	跳舞猫头鹰	□
	死亡镰刀手	□
	大鹏鸟	□
	型态兵器	□
扎克森铁矿山	利刃狮犬	□
	猎兵・机枪	□
	猎兵・大剑	□
RF总公司大楼	哨兵 XX	□
	警示搜索者 Ⅱ	□
	方阵兵 J9	□
	玉帘	□
	时雨	□
	莱杰尼克夫零式	□
火灵窟	岩浆软体兽	□
	幽灵骚魂	□
	火焰之尊	□
	史尔特尔	□
	天界判官・火炎	□
精灵洞窟・深处	魔煌兵恐狼	□
	魔煌兵沉重索命者	□
	魔煌兵伊斯拉・力天使	□
	古利亚诺斯・奥拉	□
奥洛克斯堡垒	鹰隼	□
	利刃狮犬	□
	北方猎兵・机枪	□
	北方猎兵・大剑	□
	哨兵 XX	□
	警示搜索者 Ⅱ	□
	方阵兵 J9	□
	领邦军士兵	□
	警备猎犬 G	□
	B・玉帘	□
	领邦军军官	□
	铁马	□
	神速杜巴莉	□
托尔兹军官学院	派崔克	□
	瑟雷斯坦	□
	文森	□
	莎莉法	□

地点	出现的敌人	是否完成解析
托尔兹军官学院	菲莉丝	□
	兰伯特	□
	弗列妲	□
	艾德儿	□
卡雷尔离宫	警备猎犬 G	□
	近卫兵	□
	铁马	□
	近卫兵军官	□
	G・玉帘	□
	黑兔亚尔缇娜	□
煌魔城・第一层	黑檀木士兵像	□
	血腥魔剑	□
	迪萨德审判	□
	涅比利姆	□
	炽天使之门	□
	天界判官	□
	无头守卫	□
	魔煌兵初生种	□
	均衡之冠	□
	神速杜巴莉	□
	怪盗布卢布兰	□
煌魔城・第二层	黑寡妇	□
	炼狱兔	□
	暴君	□
	熔岩蛇	□
	绯红鳄蜥	□
	绯红・赛纳克	□
	亚巴顿	□
	熔岩门犬	□
	罪恶掷枪	□
	陷阱师杰诺	□
	破坏兽雷欧尼达斯	□
煌魔城・第三层	黑色烂泥	□
	恶魔幻镜	□
	恶魔骑士	□
	深渊恶魔	□
	亚德弗瑟	□
	诺斯菲尔杜	□
	造物者恶魔	□
	艾尔维利亚 R	□
	劫炎马克邦	□
煌魔城・绯红王座	冥界之柱	□
	支配者・魔天使	□
	NT–1	□
	克洛	□
	魔女克洛提德	□
	骑神奥尔迪涅	□
	绯红谜团	□
	绯红的终焉	□
	绯红的终焉	□
	绯红的终焉	□



绝对回避

在《轨迹》的世界里，回避有着非常重要的作用，不但能避免受到伤害，而且敌人在回避角色的攻击范围内时还能必定被反击。在本作中，有物理回避率和魔法回避率两种类型，其中只有物理回避率会在角色状态栏里显示。只要将任一回避率的数值堆到100%以上即可必定回避相应的攻击（必中攻击除外，如S战技）。想将物理或魔法的回避率堆到100%就必须借助装备、饰品、核心回路和结晶回路这四种物品来共同达成。其中装备和饰品中用于增加回避率的种类较多，这里不一一列举，优先选择这些进行装备。核心回路推荐幻象、羽翼、隼鹰、丛云，幻象从Lv3开始附加魔法回避能力，Lv5时魔法回避率高达75%，随便配点结晶回路或饰品就能达到满值；羽翼升级到Lv5时可附加15%的物理回避和50%的魔法回避，可通过装备和结晶回路将物理回避率堆到50%以上，魔法回避率堆到100%，战斗时配合“心眼”可将双回避堆满，非常强力；隼鹰虽然到Lv5时只增加15%的物理回避，不过拥有开场自动附加“心眼”6个回合的能力，实战时还是非常给力的；丛云升到满级时只有10%的物理回避，不过却拥有暴击伤害2.5倍的能力，让反击范围远的菲装备结晶回路“逆鳞”（能力是回避反击必定暴击）后冲到敌群中靠反击杀敌非常好用。结晶回路方面，直接对应物理回避和魔法回避的是“回避”和“魔防”，除此之外，对应物理回避的还有“风神珠”和“闪耀天启R”。最后要说的是，菲和雪伦自带物理回避率+30%的能力，外传的莉夏自带物理回避率+20%的能力，用她们来达成回避率100%的条件会更加轻松。

※“心眼”的能力为物理回避率 +50%，命中率 +50%，失衡率 +10%。



硬件短消息

New3 DS/New 3DS LL专用EVA软塑料收纳包

品　名	newEVAポ－チ3D/newEVAポ－チ3DLL
出　品	Game Tech
对应机种	New3 DS/New 3DS LL
官方价格	1026/1080日元

Game Tech新出品的New 3DS/New3DS LL专用收纳包，外部采用了EVA软塑料，具有良好的柔软性、透明性和表面光泽性等，内部则采用了毛绒布料，能呵护大伙爱机的“肌肤”免受外力侵袭。或者会有朋友问，对比其他牌子，Game Tech的有什么亮点呢，关于这个嘛，笔者单纯是觉得那个包装相当喜感所以就推荐给各位了。平平无奇的包装就算品质再好也是吸引不了顾客的，所以，包装也是很重要的哟。







New 3DS替换外壳

品　名	きせかえプレ－ト
出　品	Nintendo
对应机种	New 3DS
官方价格	3240/1620/1080日元

New 3DS/New 3DS LL终于火热发售，从突然发布到上市也就隔一个月，没有过多地消耗玩家的耐性，真是良心企业。New 3DS和New 3DS LL并不只是小和大的区别，New 3DS还能通过替换外壳来显示自己的个性，时髦之余还有个很大的好处，以往大家的机器磨花了大概就只能那么耗着了，因为要把整个壳换掉是很麻烦的事情，而现在只要把花掉的部分换掉，就能很大程度上解决问题，对于这种模块化的设计，笔者可是最喜欢的了。New 3DS替换外壳目前只有任天堂本家的产品，现在已经上市了的有10多款，到年底会有超过50款，价格不等，纯色的最便宜，其次是有图案的，最贵的是特殊材质，目前有一款木壳，价值3000多日元。











3DS LL专用艾鲁猫周边套装

品　　名	MH AIROU アクセサリ−キット for ニンテンド−3DS LL
出　　品	Capcom
对应机种	3DS LL
官方价格	2700日元

《MH4G》发售后，各种周边也是一波接一波。这款艾鲁猫周边套装包含抹布一张、有拉链的收纳布袋和3DS LL专用装饰贴膜三种，抹布和装饰贴膜上均有黑白艾鲁猫，收纳布袋则是大大的白艾鲁猫一只，价格相对来说还行，有爱的朋友赶紧买三盒。








3DS LL扩张右滑杆改造部件【EX黑带】

品　　名	3DS LL用ハンティング専用グリップ改造パ−ツ『EX クロオビ』
出　　品	Game Tech
对应机种	3DS LL扩张右滑杆
官方价格	2160日元

Game Tech最近真是大招频发，早前才出了几个3DS握把，现在又要拿任天堂官方的右滑杆开刀，而且是真开刀。这套名为“EX黑带”的改造部件就是个壳，首先你要有任天堂官方的3DS LL扩张右滑杆和初级的模型拼装技术，然后呢，将扩张右滑杆大卸八块，把“内脏”部分全部移植到[EX黑带]里再组装起来，才能发挥其应有的作用。那么[EX黑带]和原来的有什么不一样的地方呢，最大的不同点主要是右滑杆和ZR键的位置，右滑杆改到右手食指的位置，ZR键则改到右手中指的位置，和Hori制造的扩展右摇杆有着微妙的相似点，因为有握把单元，所以看着也比任天堂官方的要肥一圈。本品适用于拥有官方扩张右滑杆但又用得不爽的朋友，但2000多日元的定价让这玩意的定位一下子变得很尴尬，要知道官方右摇杆也只是1200日元，Hori的是3200日元，Cyber的是3000日元，明明只是个壳这么贵买了回来还要折腾一番才能用，还不如直接买Hori的或者是Cyber的呢……大概只有真的核心玩家才能玩得起了，或者这也是本品名为“EX黑带”的原因吧。








下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报





PSP/PSV

讨鬼传 极



◆ ACT ◆ Koei Tecmo Games ◆日版◆ 2014 年 8 月 28 日

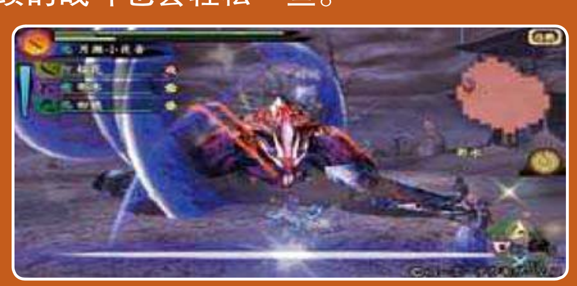
DLC 第六弹

猛火の冲击

难度	25
讨伐怪	ホムラカヅキ
场地	古

战法要点

跟前面几个 DLC 一样，第六弹的 DLC 基本上是老怪物的加强版。这个任务是讨伐钢化的火潜，钢化火潜的难点并不是速度而是在于它诡异的攻击范围和极高的伤害，贪刀的话死得特别快。另外一个更烦人的地方在于，钢化导致火潜的速度变慢，变相延长了噬魂状态的潜地时间。推荐最好选择坏魂或者蓄鬼千切够快的武器，有条件的话可以通过高输出不断破坏它的部位直接将其锁死，阻止它潜入地下。如果无法做到，进入噬魂状态的时候要优先用鬼千切极拆掉它的两条后腿，这样后续的战斗也会轻松一些。





络みつく水蛇

难度	25
讨伐怪	ミズチメ
场地	雅（侵域）

战法要点

敏化的水蛇女，由于平时打水蛇女的时候站到她的胯下可以无视比较多的攻击，所以它速度加不加快没有太大影响。而且由于攻击力下降使得原本比较头疼的滑行攻击被削弱了，硬吃也没多大关系，但是催眠气体还是要倍加小心。



恶逆无道

难度	31
讨伐怪	オカミヌシ
场地	战

战法要点

钢化的淤加美主，这个鬼让人头疼的地方依然是可怕的攻击判定范围。由于本身移动很灵活，所以就算速度减慢了，某些招式还是不好躲。其本身攻击力不低，再加上钢化带来的加成，每一招都极具威

胁。武器推荐用空战能力出色的锁镰配迅魂或者锁怪能力出色的太刀，前者速度虽然慢，但是比地面作战要安全一些，后者则利用敌人速度减慢这一点来进行刀痕封锁。

早すぎる终焉	
难度	31
讨伐怪	トコヨノオウ
场地	乱

战法要点

敏化的常夜王。常夜王是好动症怪的代表之一，不过通常阶段的它并不喜欢走动，所以除了反应要快一点之外打法不变，而进入噬魂状态之后，它跑动的时候不用刻意去追，只要原地站定，它经常会走到玩家面前然后停下，此时就可以追击了。



DLC 第七弹

古道に潜むもの	
难度	25
讨伐怪	ツチカヅキ、ホムラカヅキ、コガネムジナ
场地	里周边

战法要点

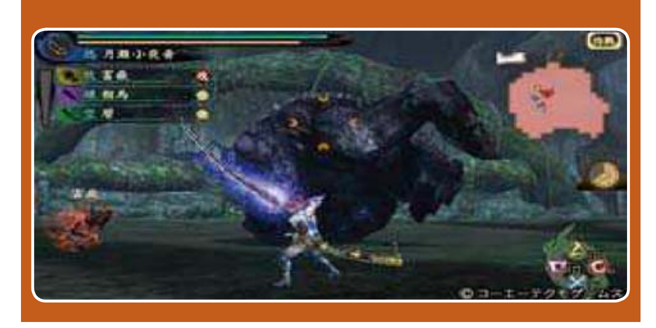
讨伐三只土潜系的大型鬼。虽然三只鬼分别在不同区域可以各个击破，但是限制时间只有 30 分钟，平均 10 分钟要解决一只。而且土潜系本身也是很难速杀的鬼，所以战斗中不能浪费太多时间。



变异の连锁	
难度	32
讨伐怪	アヤナシ、テンキュウバッコ
场地	武（侵域）

战法要点

钢化的理无和敏化的天穹跋扈，先出现理无，然后再出另外一只。钢化的理无是把优点和缺点都进一步放大了，推荐用太刀封锁住它的行动并击杀。剩下天穹跋扈像往常那样解决即可。



DLC 第八弹～第十弹

第八、九、十弹 DLC 开始推出恶鬼击灭、恶鬼扑灭类型的任务，六个时代的场地各一个，分别收录于这三个 DLC 里面。这些任务的内容……说白了就是纯粹的能力加强版怪物堆砌出来的大型连续讨伐任务而已，讨伐目标的 HP 和攻击力会在极位的基础上再进一步提升。击灭任务有两只，而扑灭有 3 ～ 4 只，除了风缝、怨树坊等低级鬼会两只同时出现之外，其他基本上都是单只出现。因为数量多而且血厚，一个人打比较吃力或者会拖得比较长。战法也没有太多可说的，运用至今为止的经验去取胜吧。





游戏万花筒 GAME KRLEIDOSCOPE

库玛 提供

《怪物猎人 4 G》狩猎联谊会——猎怪交友两不误！



▲东京的会场在位于涩谷的“THE THEATRE TABLE”咖啡厅。

为了推广《怪物猎人 4 G》(后文简称《MH4G》)，Capcom 在今年秋天会陆续于东京、大阪、名古屋、福冈和札幌举办狩猎联谊会。该活动的参加者年龄必须在 20 岁以上，男性的入场券费用为 5800 日元，而女性只需支付 3800 日元，（男猎人忍痛付账后哭晕在厕所……）活动的参加者都必须自己携带 3DS 主机、游戏和充电器到场，会场还会给参加者们准备美味的餐点。下面就让我们来看看东京活动现场的盛况吧！

▲餐具下放置的是为活动特制的餐垫。

参加者都是四人一桌，并分别为两位男性和两位女性。在“一起狩猎吧！”的干杯声中活动正式开始。由于东京的活动是在游戏发售之后不久举办的，因此现场的很多玩家都顾不得桌上的美食，而是专心于和现场的玩家挑战高难的任务，并且当天的活动现场还有不少玩家拿着新发售的 New 3DS 参战。

▶活动开始前为参加者分发了写有编号的手环，并通过猜拳决定了临时的座位。最终的猜拳胜利者还获得了怪猎部的特制手提袋。



▶活动会场给参加者提供的部分餐点。





◄一边品尝美味料理，一边与小伙伴打怪的生活真是太美好了！

▲公会卡片记载着参加者的相关资料，一些参加者还在卡片上写下了自己的 Line 和 Twitter 账号。

活动开始后每 45 分钟会让参加者们换一次座位，在活动的最后 40 分钟则是自由时间，参加者们不仅可以找心仪的玩家联机，还可以互相交换活动配发的公会卡片。相信活动之后，不少参加者都能交到步调一致的狩猎挚友，说不定一些人还真的能在其中找到生命中志趣相投的另一半呢！

▲当日的活动吸引了约 150 名玩家参加，Capcom 的官方情报节目还来到现场对参加者们进行了采访。

►临近换位时间，会场中的大屏幕上还会显示手举倒计时牌的艾鲁猫。

《MH4G》现实集会所开幕！

白菜提供



《MH4G》正在热卖之中，作为Capcom的当红作品，官方也是不遗余力地为其造势，周边、活动层出不穷。今年的“《MH4G》现实集会所”活动也预定于10月18日～12月7日期间实施。





◀▲▶会场布置。

“现实集会所”系列活动是与“《MH》系列”合作实施的主题餐厅活动。今年的“《MH4G》现实集会所”选择了东京的“Pasela Resorts上野公园前店”与大阪的“卡拉OK Pasela天王寺店”举办。餐厅内装潢成怪物猎人集会所的模样，同时还提供了约30种《怪物猎人》风格的菜品和饮品，来看看这些好吃又好看的美食吧。



▶『来狩一发吧！熟肉！』还有可爱的艾鲁猫剪海苔哦。



▲“怒食恐暴龙短切通心粉”，材料是牛肉和茄子，还加入了不少辛辣香料。



▲“沙龙王片刺身”，蘸着酱油和芥末吃肯定别有风味。不知道原本是什么肉呢？



▶『一角龙心脏』——以该珍稀素材为主题制作的切片芝士蛋糕。吃了爆素材！



▶生命的粉尘。



▶千刃龙（含酒精）。



▲大轰龙。



▶幻兽麒麟亚种。

另外一次性消费达到5000日元以上的话，还可以在“Studio Pasela 上野公园前店”拍摄《MH4G》主题照片。照片可以选择3种角色外框，你喜欢哪一种呢？



bilibili 参观记

酷洛洛 提供



前段时间因为个人原因，跑了一趟上海处理事情，正好想起我们一年前曾经在《游俏小筑》采访过的猫梓同学，如今任职于国内 ACG 界非常著名的弹幕视频网站“bilibili”，于是在联系之下，有了这么一篇跟以往有一点点不一样的万花筒。

◀ bilibili 总部的门口，如果经常在 B 站追新番和影片的同学，想必会倍感亲切吧。



▲进入办公室，等待着酷洛洛的是萌萌哒的 JK 装猫梓，话说手势略中二（笑）……另外这里对员工的穿着要求可是很随意的哦。



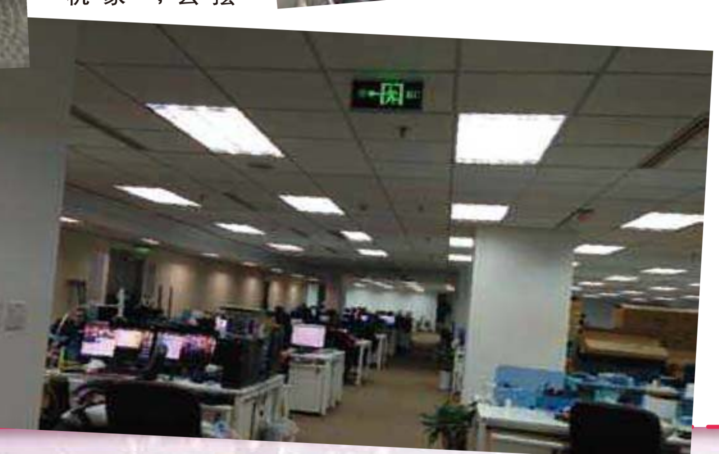
▲门口旁电视的回放影像，当然是秉承 B 站的弹幕特色。



▲角落一旁摆放着去年第一届自办演唱会“bilibili MACRO LINK ”，不知道有没有读者去过现场呢?



▲▶休息室的一角，很有爱地摆放着一台街机，我们编辑部什么时候也搞一台？而街机的一旁，放置的是一台大电视和一些家用机。（那么问题来了，游戏机技术哪家强？）



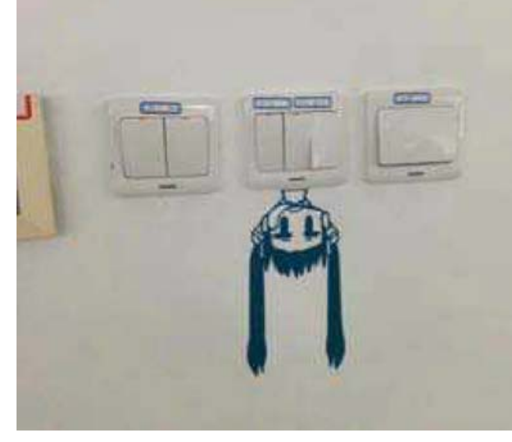
► B 站办公室目前工作人员大概为 200 人左右，部门包括编辑、市场、审核、技术，以及游戏运营等等，做好网站不仅要有爱，还有好的部门分工架构基础哦。

▶图为猫梓的座位（亲，有点乱呀）。

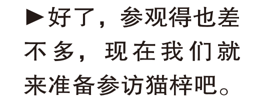
▲办公室中还饲养着各中小动物，如仓鼠，金鱼，以及照片中被大家宠爱着的喵星人 BIUBIU，看着它住得比我还好，瞬间感觉人不如猫（哭）。







◀▲如果各位有机会去 B 站总部参观一趟，你会发现周围都画着各种奇奇怪怪的动漫图，从开关灯、会议室旁、白板、录音棚通告版等各处都可以看到各种 ACG 梗，有爱得让人醉了（笑）。





▶好了，参观得也差不多，现在我们就来准备参访猫梓吧。



昵称：猫梓
年龄：24
身高：156cm
生日：1990年11月3日
职业：节目策划、主播
星座：天蝎
性格：时而少女时而汉子，两者交替出现，疑分裂症状
喜欢的游戏：《崩坏学园2》、《limbo》等
喜欢的动漫：近期追《寄生兽》，《A/Z》，《银仙》w
喜欢的颜色：红绿，黄蓝
喜欢的电影：近期喜欢漫威超级英雄系列电影
喜欢的音乐类型：轻快，治愈，诡异（我真的分裂－ －）
喜欢的异性类型：蠢与智慧并重
口头禅：你妹（＝＝）

猫梓

游俏小筑

栏目主持
酷洛洛

既然难得在猫梓带领下参观完bilibili总部，那就趁这次机会，让猫梓再担任一次我们《游俏小筑》上的嘉宾，来聊聊猫梓最近的现状吧。



酷洛洛： 猫梓你好，好久不见了呀！

猫梓： 各位《掌机王SP》的同学大家好，酷洛洛好，又一次和大家见面啦（笑）。

酷洛洛： 想不到第二次采访你，居然是在bilibili(以下简称"B站")本部呀，之前第一次和你见面的时候是在广州哦，猫梓这是第一次来上海生活么?

猫梓： 是的，之前其实基本都在广东地区生活，除了出差很少出去其他省市，因此也没想过会在上海这边开始生活的。也是因为刚好B站给了我这次机会，我才会过来的。

酷洛洛： 第一次在上海生活，开始肯定有什么不习惯的地方吧。

猫梓： 嗯！水土不服，刚来的时候感觉吃什么之后都会肚子疼，加上气候也比广东地区要干燥，一开始皮肤会特别得干，不过现在慢慢习惯了。







酷洛洛： 现在猫梓主要玩什么游戏比较多呢?

猫梓： 最近的话主要在手机上玩吧，例如那个《我家公主最可爱》，每天都被萌翻我会随便说吗，此外还会喜欢玩一些推理逃脱类的游戏。此外还会喜欢玩一些推理逃脱类的游戏。另外还会特意找一些简单有趣的手机小游戏玩，接下来我也可能会做有关这类的小游戏试玩直播节目哦。

酷洛洛： 没打算玩《MH4G》咩?

猫梓： 我这手残你就饶了我吧（哭）。





酷洛洛：刚才一路走来，发现不少女生穿着都很轻松呀，又JK（注：即女高中生）、又洛丽塔，例如穿JK的猫梓你……

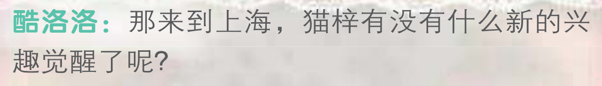
猫梓：我们公司穿着并没有太多限制的，只要不带假发都还好（笑）。

酷洛洛：猫梓是因为什么契机而进入B站呢?

猫梓：是因为去年第一届Bilibili Macro Link（2013年bilibili举办的演唱会活动）的时候给B站担当主持，于是就认识了B站相关工作人员。正好我当时的工作是跟策划方面相关的，而B站刚好需要这样的职位，于是就被招进来了。目前的话主要是负责B站直播区节目策划方面的工作。

酷洛洛：在B站工作的感觉如何呢？（喜闻乐见的问题）

猫梓：其实和想象的差不多，基佬很多（不对），工作气氛很轻松，并没有太多老套的东西。另外我们公司的平均年龄是91年，我感觉已经拖大家后腿了（年龄暴露了）。



酷洛洛： 那来到上海，猫梓有没有什么新的兴趣觉醒了呢?

猫梓： 痴汉妹子算不算? 萌妹子太多了，口水流不完，虽然我已经是有女朋友的人了喂喂。

酷洛洛： 你可以家中红旗不倒，外面……（被捂嘴）

猫梓： 啊哈哈哈……

酷洛洛： 那猫梓你现在有什么期望或者目标呢?

猫梓： 眼前的话，能够把手上的工作做好就很不错了，希望能够把即将上线的直播版块做起来，希望大家多多支持直播区哈（广告嫌疑）。

酷洛洛： 呀，不知不觉就差不多晚上7点了，我也该走了（依依不舍），那最后猫梓还有什么话想和大家说呢?

猫梓： 大家好，我是猫梓，目前在上海漂，接下来的计划除了好好工作外，还有在明年推出自己的第一本写真集，关于我最喜欢的角色黑猫的=w=我会好好准备的，希望大家多多支持，详细信息留意我的微博哦（http://weibo.com/moexia）。



游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如COSPLAY作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

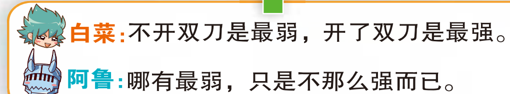
任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net



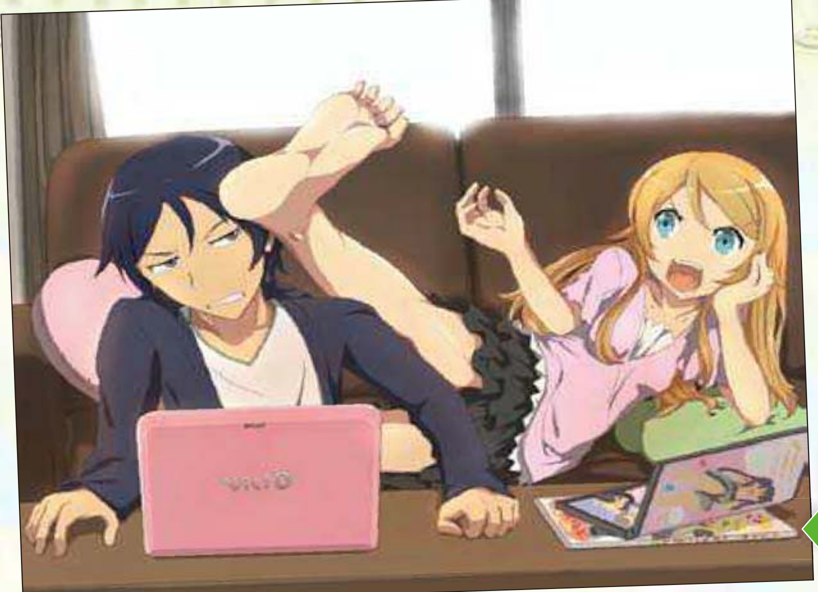
以诸多轻小说作品里的知名角色为卖点的格斗游戏《电击文库 战斗巅峰》，相信是不少投身ACG领域的玩家们最近比较关注的作品。这款游戏上手简单，登场角色数量也不少，这次的“美图秀”就奉上初期12名可操纵角色的相关美图供大家欣赏，看看哪名角色最能让你心动。















白菜:为啥就《俺妹》的图有两个人，其他的都是单人?

阿鲁:这不为了表示她强嘛。











白菜:有空 Dash，就是这么自信。







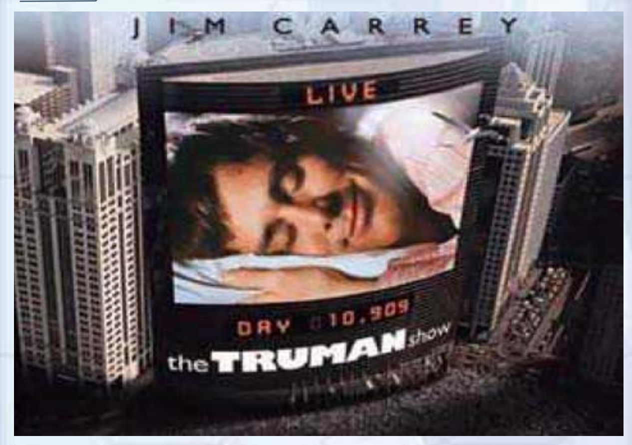
幸闪必加魂

㊀〇〇〇 栏目主持：乌冬

在《时狱篇》的所有参战动画作品中有一部是个特例，它虽然剧情不多，却是主线内容中最不可忽视，那就是《THE BIG O》。这次就让我们来聊聊关于这部动画的那些事吧。

文 古梓

㊀ 楚门的世界



《THE BIG O》的故事（尤其是第二季）借鉴了著名电影《楚门的世界》的概念，但只是这么说或许大家并不明白其中含义，所以有必要先讲讲《楚门的世界》。

《楚门的世界》（The Truman Show）的男主角楚门是个天性淳朴善良的年轻人，他在一座名叫海景的小城担任保险公司经纪人，他本来过着平常人的普通生活。可渐渐地，他发现身边总会出现些奇怪的事情，比如似乎每个人都很注意他，而且自己从小到大所做的事情总会带出一些意想不到的戏剧性效果，再比如天空莫名其妙掉下一盏巨大的摄影棚灯。虽然一开始楚门对这些都没太在意，但某日小时候因他而死的父亲突然出现在其面前，又突然被一群不明来历的人带走，使得他开始产生怀疑。经过一番细心观察，他发现公司每一个人都在他出现后才真正开始工作，他家附近路上每天都有相同的车在反复来往，而自称是护士并每天都去医院上班的妻子竟然根本就不是护士。

这一切都使得他开始怀疑自己所生活的这个世界，怀疑包括他妻子、好朋友、父亲在内的所有人都在骗他，一种发自内心的恐惧由然而生。可真相却给了他更为巨大的打击，原来楚门是30年前奥姆尼康电视制作公司收养的一名婴儿，而楚门所处的海景小城竟然是以他为主角的全球最受欢迎的纪实性肥皂剧“楚门的世界”的巨大摄影棚。他生活的每一秒钟都有上千部摄像机在对着自己，每时每刻全世界观众都在注视着他，而他身边包括妻子和好朋友在内的所有人都是“楚门的世界”的演员。于是，楚门决定不惜一切代价逃离海景小城，去寻找属于自己真正的生活和真正爱他的人。

可惜他低估了兼本剧集制作人、导演和监制于一身的克里斯托弗的力量，因为克里斯托弗将一切都设计得近乎完美，才能在近30年里牢牢地把楚门控制在海景这个

超现实世界之中。最初他发现小时候的楚门对外面世界充满好奇心和冒险精神，深知他长大后肯定想要离开海景小城，所以故意安排其父亲因为他而死于海难之中，以此让楚门对大海产生深深的恐惧，以便将其完全束缚于岛上。当其父亲离奇出现后，他又靠高科技特效渲染的方式营造出一个父子相遇的奇幻情景，让楚门接受了父亲回归的这一现实，这一幕配合上克里斯托弗精心的剪辑和配乐博得全球好评。



经过几次逃脱失败后，楚门决定从海上离开这座小城，克里斯托弗竟制造出狂风暴雨企图阻止他，然而楚门始终没有放弃，终于来到了大海的尽头，可他绝望地发现面前的大海和天空竟然也是这个巨大摄影棚的一部分。这时，克里斯托弗的声音出现在天空中，向楚门讲述事件的来龙去脉，并告诉楚门他已经是全球最受欢迎的明星，他所取得的这一切成就是常人无法想象的，希望他留下，并承诺自己可以给他所想要的生活。然而楚门不为所动，毅然推开通往真实世界和自由之路的大门。那一刻，全球观众欢呼雀跃，都为楚门的决定而激动不已。

《楚门的世界》是一部与众不同，创意十足的电影，内容发人深省，感人肺腑，同时也有令人会心一笑的幽默。你很难想象，现如今炒作到烂大街的真人秀和电视节目中无处不在的硬植入广告概念在1998年上映的这部美国电影中便有如此详细的描述。从表象看来，影片讲述的似乎是一个荒诞无稽的人生寓言，然而深入其内部，你会发现其中所蕴含的意义是深刻的，它甚至让你觉得不寒而栗。说不定哪一天你会开始怀疑自己所存在这个世界是否真实，周围生活的每个人是否都在演戏，正是这种对自身存在的怀疑对日后诸多动漫影视作品的创作产生极为深远的影响。



THE BIG O

接下来讲讲《THE BIG O》原作的故事。四十年前的某一天，地表崩坏，漫天飞舞着极其恐怖的机器人，它们对这个世界进行了惨无人道的破坏。最终人类辛辛苦苦建立起来的文明和科学技术体系全面崩溃，历史在这一刻成为了未知。得以侥幸存活下来的人们，为了不再承受苦痛而选择彻底埋葬这段记忆。他们将自己保护在坚固的巨型防护罩之下，而这座城市就是《THE BIG O》的主要世界“模范城”（PARADIGM CITY），一座丧失了过往所有记忆的城市。

位于模范城中心的，便是其中枢模范社，它表面看来好像是经济公司，实则统治管理着这个世界，手上更握有最大的军警武装集团。本作的主角罗杰·史密斯（ROGER·SMITH）以前就是隶属于军警部门，而后来他选择离开，或许是看到了模范社的丑陋又或许是厌恶了军警的作法，他成为这个世界的中间派别，一个可以自由徘徊于黑白两道中的首屈一指的谈判专家（NEGOTIATOR）。罗杰并不需要靠工作维持自己的生计，他更像是在用谈判专家的身分企图挽回些什么。这个外表俊朗风度翩翩的公子哥，行为办事都有着自己坚持的原则。例如谈判双方必须保持绝对的诚信，如果有一方不守信，那么就算给再多的钱，他也会拒绝甚至从中捣乱。还有一点，他从来不会拒绝女性顾客的委托。

片子一开始委托罗杰的人并不是女性，更准确地说，她根本就不是个人，而是机器人（ANDROID）。她的名字叫R·桃乐丝·温莱特（R·DOROTHY·WAYNERIGHT）。身为机器人，桃乐丝冷言冷语，语调甚至由始至终就没有发生任何变化，面无表情的她惟一的特技便是肆无忌惮地对罗杰有点任性败家子的种种行为进行犀利的吐槽。刚开始接触的时候，罗杰并不喜欢桃乐丝，甚至从来就没把她当成人看待。可桃乐丝却是另外一种状态，就像是为了证明自己是个人似的，每天她都会模仿人类的样子吃饭喝咖啡，尽管她根本就不需要靠这些来维持身体机能。每天早上，她总会坐在钢琴前面不改色地弹奏起激烈疯狂的“布鲁斯”，用这方法逼赖床的罗杰起来。好不容易，罗杰让她跟着音乐

之神学舒缓钢琴曲，本想事件结束后隔天可以睡个懒觉，怎料这小妮子居然更为疯狂地弹起布鲁斯。面对不满愤怒的罗杰，她轻轻地说：“你见过令人心情愉快的闹钟吗？”

记忆可以说是整部片子的主题，故事中充斥着失去了记忆的人、努力想找回记忆的人、为过去记忆所恐惧的人。罗杰并不清楚自己为什么会被BIG O选中，更不明白每次启动BIG O时必然会出现的那段文字“以神之名铸造，汝等无罪”到底代表着什么，但他本能地选择了驾驶BIG O战斗，仅仅是因为他觉得必须这么做，又或者是他过去的记忆残片的驱使。人就是这么矛盾，一方面对未知的过去感到恐惧，一方面又不禁想去一探究竟，可当真正发现真相的时候，却又只剩下绝望。罗杰曾经有一次十分接近记忆的真相，他发现越往模范城的地底走，下面的建筑就越新，但他的身体却本能地恐惧着不明的前方，他很清楚前面是恐怖的根源，是绝对不能接近的事实。和他成对立面的是绷带木乃伊男舒巴路兹，本来是一个一心想揭开被遗弃历史和模范城秘密的正直记者，在一次启动BIG原型时意外被严重烧伤。自此，他整个人也和其面貌一般完全扭曲，心中充满着仇恨和疯狂，发誓要报复一切。然而就是这样一个坏事做尽的疯子，却是模范城中第一个发现真相的人，他写下的叙事诗更昭示着世界的灭亡以及记忆的真相。

1999年10月13日开始播放的《THE BIG O》当初原本预订制作26话，该作无论作画、考究且意味深长的台词以及优秀的配乐都堪称一流制作，可后来因为画面风格过于美式和收视率等问题被迫缩减成13话。2000年，该片在美国的CS系播放局的CARTOON NETWORK（卡通频道）播放后引起巨大反响，DVD全美热卖，于是2001年秋季制作方最终决定制作第二季。第二季保留第一季班底外还加入卡通频道参与制作，在吸取美国方面观众的意见后，故事主题和叙事风格有了极大改变。如果说第一季的关键词是记忆，那么第二季从第一话开始就反复强调渲染着“舞台”和“角色”这两个关键词。

第二季的故事紧接着第一季的内容，模范城外的世界的联合团偷偷进去模范城企图抢夺记忆，模范社一批老董事为了找回40



年前的记忆而和老社长哥顿一起实行番茄园计划，奈何老董事们相继被杀，而当年番茄园培养起来的拥有他们记忆的孩子在觉醒记忆之后也被R・D追杀。伴随着老社长的自述，谜团越来越深，他所写的《大都会》小说其实是一部预言书，可他自己却感觉是被某个意识要求写出来的。更令人难以置信的是早在40年前，哥顿就已经委托罗杰和某人交涉。



剧情峰回路转到最后才发现这个世界是一个巨大的摄影棚，这世界里所有人不过是一个又一个被导演挑选出来的演员，十分尽职尽责地完成分配的角色戏份。安杰尔就像是导演的一个分身，在绝望中寻求解放，意图消去导演心中的悲哀。这时候，罗杰作为谈判专家，最后的职责居然是跟神交涉。没有说明的模糊设定，根本不打算让观众明白的结尾铺垫，女子一滴眼泪之下或许一切又回到最初的时候。

剧情联动改编

《THE BIG O》第一次加入《机战》是在《机战D》，或许因为本身作品过于内涵，所以剧情处理上显得尤其草率，只是简单重现原作第一季罗杰接受各种委托完

成事件的剧情，并没有什么令人惊喜之处。直到《机战Z》才终于加入第二季内容，可《机战Z》故事初期BIG・O打完第一场战就彻底没有戏份，罗杰一句“在雨中，即便有不撑伞就跳舞的人也无所谓，自由，就是这么回事！”正式宣告第一季剧情完全结束。



离开了模范城，罗杰能干什么？这位城中首屈一指的谈判专家一出城就彻底没用了，从体育运动会的裁判到收留难民，再来和月之民调停，最后几大势力协议，罗杰几乎没有一次是成功完成使命的。每次谈判完，桃乐丝总会不断重复一句话“你又把谈判谈砸了。”没办法，没有原作剧情支持，罗杰除了到处走穴还能怎么办？至于原作中形形色色的敌人，到了游戏里面存在感也被尽数弱化，如小丑贝克、社长奥雷克斯和老社长哥顿。关于那个番茄园计划一笔带过，关于那本预言小说《大都会》也是一句话概括了事。幸好“双面人”木乃伊男舒巴路兹的戏份还算抢眼，结果整个作品在游戏中的反角也就他比较出彩。

如果说该作品过于内涵而无法加入《机战》是一个原因的话，那么另外一个无法加入的原因则是本作第二季的结局。正如上面所讲，本作的故事其实就是一场戏，是某个伤心女子在回顾自己的往事，企图从中得到解脱的一部片子。这样的结局设定，你说该怎么在《机战Z》中展现？不过令笔者意想不到的是，一直到第五十八话“MOMERIES”这一关，《THE BIG O》才真的在《机战Z》中内涵了一把。《机战Z》对这个结局改动得相当巧妙，本应该成为幕后操控者的某女不见了，取而代之的是太极的意识。所谓模范城只不过是太极创造出来的一个盆景，是太极创造新世界的一亩实验田。这样40年前的毁天灭地，之后人们的失忆以及找回记忆的人会被杀死等诸多设定就都变得合情合理了。在城中的人是因为太极的力量而失去记忆，只有这样他们才能生活在这个无争的世界。罗杰最后的选择也充分说明了问题，要想过上安逸的生活，你只得服从太极之力，在世界重新设置之前被强行消去一切过往的记忆。



正当我们都以为《THE BIG O》的故事已经彻底完结之时，《时狱篇》通过剧情的重新编排给了其更重要的戏码。利用模范城失去记忆的特性，再加入原作所没有的“失去时间概念”的设定，以及将模范城外的废墟说成是核之冬天的惨状，一下子便将《THE BIG O》的世界观和《时狱篇》的“时之牢狱”以及《逆袭的夏亚》相关剧情完美联动起来，使得模范城成为一个无法被人忽视的重要世界。而《机战Z》没有出现的BIG VENUS也在《时狱篇》中以中BOSS身分登场，并补充了安杰尔和太极的相关设定，还安排罗杰再次和安杰尔交涉，这交涉的大段内容符合角色定位之余还完全超脱于原作，相当考验编剧水平。不得不说，这种改编绝对是《时狱篇》中的又一神来之笔。



猎人集会所

栏目主持
库玛

随着《怪物猎人4 G》（后文简称《MH4G》）的发售，一波狩猎热潮袭面而来。由于《MH4G》可继承前作的大部分数据，网联队友的素质和技巧也是越来越高，因此有时在熟人无法协调时间、而自己又想赶进度的情况下，许多玩家都会选择与陌生的玩家联机，这就是俗称的打野队。不过野队也有野队的法则，如何混得好也是一门技术，接下来就让我们一起来看看打野队的一些技巧吧！

文 V_KIDS

《MH4G》的野队法则

如何选房间



▲如何善用房间创建或搜索的条件是打野队时至关重要的第一步。

《MH4G》可在建房或搜索房间时制定诸多条件，让玩家更容易定位自己想打的任务。而选房间这一个敲门砖用的好不好，将直接影响到玩家的游玩速度甚至是心情。

自己建房的话，笔者推荐将任务目标设定为具体的怪物。比如G2需要打一只苍火龙，那么设定的条件就是大老殿、G级和苍火龙。不过由于下屏画面的默认募集文是“任意参加者即可参加（谁でも欢迎）”，但如果进来的是个新手则可能会影响到高难任务的进度，因此建议玩家将此选项切换为“熟练者集合（熟练者あつまれ）”。

而如果想打的是高难度的大型连续任务，那么设定某一只怪物就不太合适，玩家可

以在目标（ターゲット）中设定G★3这个条件来代替具体的怪物。而随着越来越多的猎人升到了G3准备升皇冠，玩家此时会发现该条件下有大量的巨戟龙房间。这时候如果设定G3去打其他任务，那么玩家的房间就会比较容易被忽略掉，而解决这个问题的方法就是把第二个条件“募集猎人（募集ハンター）”换成达人，这样就会有更多的皇冠解禁猎人前来帮忙。

总的来说，选房间是第一步，也是最重要的一步。至于如何根据自己需要打的任务来设置房间创建或搜索的条件，则往往需要玩家通过逆向思考来得出答案。

获取队友资讯

创建好了一个合适的房间，相信队友也会蜂拥而至。作为房主，调查队友的资料并从中获取信息是非常必要的。《MH4G》中加入了房主可以踢人的功能，因此玩家也不需要担心会出现有新人求带任务而赖着不走的情况。

调查队友的装备，笔者第一点看重的是防御力。在野队游玩的时候，经常会开场就连猫两人，接下来的战斗就会变得格外惊险。为了避免这种迫害心脏的情况发生，队友当然是防越高越好。别的不说起码站得住才有输出。根据不同任务，防御需求也不一样。刚进阶了G位的玩家在打G1、G2的任务时使用上位的装备即可，防御力大概在500左右；进入G3后上位的装备即使强化满也跟不上节奏，很容易出现被秒杀的情况，因此此时600多防御的G位R9装备才能满足要求。

技能好不好则排在考核的第二位。但G位野队鱼龙混杂，根据技能也不好分辨队友技术好坏。有时如果出现了技能对团队帮助不大，而是想专业打酱油蹭素材的人就可以考虑剔除。属性抗性也是一样的，根据个人技术的好坏所占的比重也不同。如果打极限金狮子，队友装备雷抗-30以上这种的才会在排除范围内。

HR 方面也可以给玩家提供一个大概的参考。比如笔者认为HR 100左右的在G位还是属于新人范畴，当然也不能排除一些大神开小号。G位并没有限制HR多少可以上，因此玩家平时留意的话可以看到一些HR双位数的猎人也加入了G位的行列。笔者觉得比较稳的是HR 300以上的猎人，这些猎人基本都是手打，有着较稳定的技术基础。而HR 800~999的猎人不少是靠蹲狮子打上来的，因此偶尔也会遇见900+大神坑队友的。总之，HR只能作为一个第一眼印象，属于队友实力评定的一部分。

抗龙石是《MH4G》新加入的一个要素，在攻打狂龙怪物和极限怪物时对这项装备要求非常高。G3的高难度任务中有一系列的极限怪物，没有抗龙石的队友基本没什么作为。并且越靠后的任务越难，抗龙石起码要有两颗，如何科学搭配抗龙石也至关重要。笔者就曾遇到一些HR非常高，但是一颗抗龙石也不带的队友。在打极限任务时为了不坑团队，笔者就只能说声对不起，将他们踢出房间了。

以上是笔者在考虑一个人适合不适合组队的判断条件，如果玩家对这些信息熟练掌握的话，就可以一瞬间完成判断。不过出于快乐游戏这个出发点，只要不是明显坑队友的笔者还是建议诸位玩家不要随便踢人，而是和其他玩家一起享受游戏的乐趣。



▲在集会所房间中选择玩家后按A键即可查看他们的信息。

野队交流很重要

日本是一个比较注重礼节的国家，在玩《MH4G》的时候一进房大家都会主动问候。有些国人玩家可能会觉得自己不懂日文，无法与日本的玩家进行交流。其实这并没有想象中那么难，游戏的定型文里面已经设定好了不少的用语，有一定日语基础的玩家可以去设定有自己特色的定型文。不熟悉日文的玩家也可以参照以下常用的打招呼定型文：

よろしくお願いします→请多多关照
グッジョブ→干得好
ありがとう→谢谢
ごめんなさい→对不起
ドンマイ→不要在意
集会所から抜けます→我要离开集会所了

笔者之前玩《MH4》的时候还没有学过日语，经常队友主动打招呼也不知道怎么回答。然后一连串的问题的发过来，我只能用英文表示自己看不懂，这种情况挺尴尬的，并且如果一直一言不发的话，队友也很可能会直接走人。那么来到了《MH4G》，玩家可以设定这样一个定型文——中国（ちゅうごく）から参（まい）ります、すみませんが、日本语（にほんご）があまり上手（じょうず）じゃないですけど 。翻译成中文的话就是，我来自中国，不好意思，我日语不太行——这样队友就能理解你为啥不说话，也不会再问你什么。

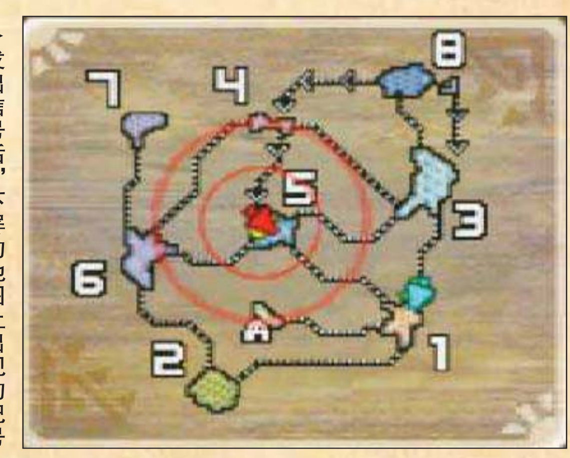
其实笔者感觉经常玩“《怪物猎人》系列”的玩家，看到一个句子的日文汉字或一些熟悉的单词时都能理解意思只是不好回答而已，这时候用动作或者是英文做出回应都比什么不说装没看到要好。一些国人玩家甚至会不断地发一些带有谩骂性质的中文定型文，这样不但没礼貌，也会让队友很反感，因此绝不提倡。



▲在任务出发前玩家也可以使用定型文与其他玩家交流战术部署。

活用发信号

进入实战后，玩家就只能通过发定型文和发信号进行交流，发射的信号可以给队友提供非常多的信息。



▶发出信号后，下屏的地图上出现的记号会提醒其他玩家的注意。

1.乘骑手的自我修养

虽然骑上怪物后自动定型文会发出已经骑上怪物的提示，但为了避免其他玩家打得过于专注而没有看到的情况，使用棍子的乘骑手最好在怪物倒地并开始乘骑的时候发一次信号，提示队友不要打怪物。乘骑槽快满的时候也可发一次信号，提示其他玩家怪物就要倒下了，快做好攻击准备。不过一些挣扎能力很强的怪物，在自己乘骑槽没有很大优势的时候可以不发第二次信号，成功才是关键。一个使用棍子的乘骑手专不专业，从这点就可以看出不少。

2.提示关键位置

发信号可以发出声音，并在小地图上显示光圈，队友看到后即使不知道发生了什么也可能会过来查看一下。比如断尾后经常会用信号来提示队友这里可以挖，而在竞技场中进行古文书第十一卷モンスターハンター任务时，其中一个采集点可以挖到支给用麻痹陷阱，如果4个人打的话就等于至少多了4个麻痹陷阱。不少队友有着不俗的技术，不过对新任务和地图不太熟悉。这时候就需要一个老练的猎人通过发信号来提示队友了。

3.提示即将进行的动作

不少猎人G3时卡在了巨戟龙的任务上，而其中很大一部分原因是因为缺少一个熟练的设施手。设施手释放普通大炮、击龙枪甚至是巨龙炮都需要队友的配合，在击龙枪或巨龙炮的高台上发射信号提示队友将怪物引过来，有着较丰富狩猎经验的队友在看到这些信号就会尽快作出回应。

乱中有序 礼节最重要

野队在玩家们的印象中就是乱七八糟随便打，各种坑队友。实际上野队也有野队的战斗法则。锤子、狩猎笛和蓄能斧具有能昏怪的能力，队伍中若是有使用这三把武器的猎人，其他猎人就应该将怪物的头优先让给他们打。如果玩家自己本身使用了这些武器，有队友前来作死的话就可以不用客气地继续打，因为本作中增加了击飞玩家让其在空中施展跳砍的动作。

棍子、太刀和铳枪这些具有大范围攻击能力，甚至吹飞能力的武器建议走到人少的部位打。看到队友有金刚体或者是在使用蓄力攻击时，只要不吹飞还是可以站一起打的。而片手剑的盾击在多人联机中基本属于禁止招式。玩家可以试想一下怪物硬直的时候，片手剑一个盾击撞飞几个队友的壮观场面。

操虫棍擅长跳砍，野队中为了能接上各种控制，往往需要操作者大致算一下刀。不算刀无脑砍的话，就会出现怪物刚麻痹或者晕眩的时候就乘骑成功，浪费一次输出机会，此时在怪物爬起来的时候接上乘骑则是一个不错的选择。



▲打怪时也要同时留言上屏画面左下方显示的定型文。

无声的配合

玩家在野队战前选取道具的时候一定要记得带粉尘，粉尘具有全队加血的效果，往往能在生死边缘救回你的队友。《MH4G》中，怪物部分具有吹飞效果的招式击杀猎人后。猎人会先在空中飞一阵，接着落地猫车，这个时候只要手够快，用粉尘是可以救下这名队友的。像打红黑龙和巨戟龙这些有大范围高攻击的怪物，2～3人同时吃粉尘可以瞬间把血回满，省去了到处躲避吃药的麻烦。如何才能做到上面说的，主要还是靠平时多练和在战斗中留意观察，这样才能在预感到有危机的时候马上救下队友。

一些刚进房就马上准备的猎人，往往会忽略掉任务的场景，忘记带冷热饮，一些玩家甚至还会带着“这局4个人打很快结束，不吃也行”的心态来打。这种情况在G位是比较危险的。因此家在出发前需细心观察队友的状态栏，并马上给没带必需道具的队友发信号。

战前观察到自己队友使用眠属性的武器时，可以适当携带爆桶和G爆桶，在怪物入睡后就要立即发信号通知全队并设置爆桶，不然可能会经常出现队友刹不住车打醒怪物的情况。玩家在平时游戏时也要注意观察怪物的动作，并适时停止攻击。



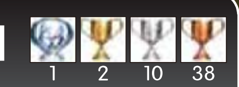
以上就是笔者打野队用到的一些技巧和经验。虽然看着内容较多，但熟悉后只要在战前准备时花个几十秒就可以很快分析完房间中的玩家信息。野队的好处是流动性大，并可以专注打自己想打的任务，省去了不少等熟人的时间和精力。如果是想尽快打任务赶进度的玩家，就不妨按上文说的试一下吧。



栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

英雄传说 闪之轨迹Ⅱ



◆Falcom◆RPG◆2014年9月25日◆中文版
◆白金难度：5◆白金所需时间：100小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无



白金综述

本作的白金时间跟前作相比差别不大，虽然没有强制游戏100小时的奖杯了，不过有二周目限定奖杯，加上本身流程较长，如果是完完整整看完剧情的情况下，花费的时间也是得超过三位数的。虽然花时间，不过白金难度并不算高，Nightmare难度在二周目继承了等级、装备等要素的情况下基本也是全程碾压，隐藏BOSS只需稍作研究也能轻松解决。

奖杯列表



奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得所有奖杯
金杯	甲零级学生	学生阶级晋升至甲零级
银杯	凰翼红莲大勋章	获得尤根特皇帝颁赠的“凰翼红莲大勋章”
银杯	委托大师	完成所有委托（共39件）
银杯	战斗大师	收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	炎之料理人	获得所有食谱（共22件）
银杯	爆钓王	钓起过所有的鱼类（共24种）
银杯	人物大师	收集人物笔记本中的所有资讯
银杯	爱书成痴	收集书籍笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	宝藏猎人	开启所有宝箱（序章～终章）
银杯	核心回路收藏家	收集所有核心回路（共31种）
银杯	地狱之荣冠	以Nightmare难度完成游戏
铜杯	刚毅之荣冠	以Hard难度以上完成游戏
铜杯	百万富翁	持有金钱达到100万米拉以上
铜杯	至境之珠	任意一个核心回路的等级提升至LV5
铜杯	至高之剑	制作出最强武器
铜杯	力战之勇士	战斗胜利次数达到100次
铜杯	历战之胜者	战斗胜利次数达到600次
铜杯	雷光一闪	发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次
铜杯	超绝秘技	发动100次S-Break
铜杯	百花迎击	阻止敌人驱动中的技巧、魔法达到100次
铜杯	绚烂攻守	战术奖励达到×3.0以上
铜杯	八头击灭	同时打倒8个敌人
铜杯	连结大师	任意两名角色间的连结等级达到7
铜杯	追击大师	追击成功500次以上
铜杯	连续猛攻大师	发动连续猛攻100次以上
铜杯	爆裂猛攻大师	发动爆裂猛攻50次以上
铜杯	增幅强化大师	发动增幅强化100次以上
铜杯	冰魔狩猎者	打倒魔煌兵伊斯拉·死天使
铜杯	真实历史探求者	阅读解析过的黑色史书，并见到了某位人物
铜杯	特优生	任何一个剧情段落中获得S级评价
铜杯	和亚莉莎的羁绊	和亚莉莎培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾略特的羁绊	和艾略特培养出深厚的羁绊
铜杯	和劳拉的羁绊	和劳拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和马奇亚斯的羁绊	和马奇亚斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾玛的羁绊	和艾玛培养出深厚的羁绊
铜杯	和尤西斯的羁绊	和尤西斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和菲的羁绊	和菲培养出深厚的羁绊
铜杯	和盖乌斯的羁绊	和盖乌斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和米莉亚姆的羁绊	和米莉亚姆培养出深厚的羁绊
铜杯	和莎拉的羁绊	和莎拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和托娃的羁绊	和托娃培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾尔芬的羁绊	和艾尔芬培养出深厚的羁绊
铜杯	醒来后目睹的光景是……	在艾辛格特山脉醒来
铜杯	归乡～失意的尽头～	完成序章“归乡～失意的尽头～”

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	灰色战记	完成第Ⅰ部 "灰色战记"
铜杯	白银巨船	完成幕间 "白银巨船"
铜杯	红翼～苏醒的狮子们	完成第Ⅱ部 "红翼～苏醒的狮子们"
铜杯	只管不断向前	完成终章 "只管不断向前"
铜杯	占领下的克洛斯贝尔	完成外传 "占领下的克洛斯贝尔"
金杯	冬日的尾声	完成后日谭 "冬日的尾声"

难点奖杯打法



甲零级学生



金杯

完成游戏终章为止的所有支线任务、秘密任务和几场BOSS战的额外AP（即每个阶段都获得S评价）就能将学生阶级晋升至甲零级，如果终章结束时没有达到也不用慌张，后日谭还有不少任务，完成后依旧可以获得AP。



委托大师



银杯

这里的委托任务包含了后日谭的内容，所有任务都在上辑《掌机王SP》的攻略中有所提及。





战斗大师



银杯

需要在战斗中解析除外传和后日谭外，所有敌人的情报（共计331个），其中容易被忽略的是部分BOSS召唤出来的敌人。可装备结晶回路“龙眼”打倒敌人，也可以使用魔法“情报解析”或道具“战斗探测器”进行解析。



炎之料理人



银杯

只需要获得全部食谱即可完成，获得条件见本辑的“研究中心”相关内容。



爆钓王



银杯

所有钓点在上辑《掌机王SP》的攻略中都有所提及，将每个钓点的鱼都钓过一遍后很容易集齐前23种鱼，在钓到23种鱼的情况下和悠米尔溪谷道1入口处的安娜贝尔对话，之后就能在此处的钓点钓到最后的巨无霸暴君了。



宝藏猎人



银杯

这里只需要开启终章前不包含考验箱在内的所有宝箱即可，给参战队员装备结晶回路“探知”后就能在地图上看到宝箱的位置，一般来说不会出现遗漏的情况。





核心回路收藏家



银杯

全部31种核心回路中，有14个为角色初期持有，下面仅列出剩下17个核心回路的获得方法。

属性	名称	获得方法
地	巨石	第Ⅰ部在工房购入
	金牛	南克鲁琴街道的宝箱
水	权杖	露纳利亚自然公园2的宝箱
	白羊	诺帝亚街道2的宝箱
	大蛇	集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对话
火	罪恶	风灵窟的宝箱
	红莲	集齐三个凰翼章后和艾尔芬皇女对话

属性	名称	获得方法
时	丛云	第 Ⅱ 部在工房购入
	灵猫	RF总公司大楼・20F的宝箱
	虹吸	在卡雷贾斯完成全部的射击训练
	灾厄	收集到284个以上的完整战斗情报后和卡雷贾斯2F终端室的史提芬对话
空	纹章	军官学院的所有成员都在船上的情况下，与卡雷贾斯5F的托娃对话
	骑兵	在卡雷贾斯完成全部的剑术训练
	创世	料理笔记全收集的情况下与卡雷贾斯2F游戏室的菲莉丝对话
幻	宝盒	采石场・内部的宝箱
	智者	在卡雷贾斯完成全部的魔法训练
	反逆	学生阶级甲壹级的奖励



地狱之荣冠


银杯

建议二周目继承了等级、装备等要素后再来挑战Nightmare难度，拿这个奖杯的同时还能顺便拿到铜杯“刚毅之荣冠”。



百花迎击


铜杯

这里必须用解除驱动技攻击驱动中的敌人才算，直接将驱动中的敌人打倒不算做解除驱动。



绚烂攻守


铜杯

比较好的办法是找机会连战，无伤+环场击杀+先制攻击+连锁战斗+增幅强化+失落魔法+过量击杀多次叠加后，很容易达成3.0以上的奖励系数。



冰魔狩猎者


铜杯



真实历史探求者


铜杯

这两个奖杯都是二周目限定奖杯，具体获得方法参见本辑的“研究中心”。



和 XXX 的羁绊


铜杯

触发特殊羁绊事件的条件如下：①12月26日与同伴触发了羁绊事件；②12月30日在游戏室与同伴玩过迷你游戏《blade Ⅱ》；③12月30日选定骑神搭档；④终章前与同伴的羁绊值达到6000以上（托娃和艾尔芬皇女的好感度达到4500以上即可）。

掌机王自由谈

栏目主持：马修

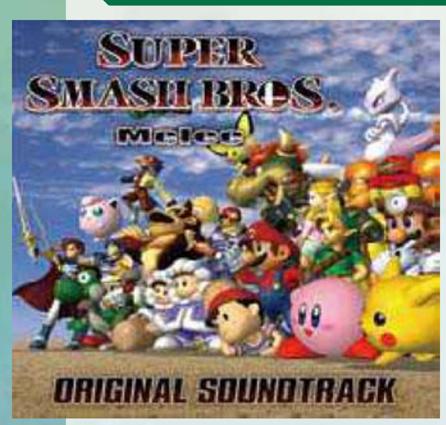
各位玩家大家好，自由谈又与各位见面了，这次带来的题材是玩家故事，一个在学生时代从某张翻版音乐 CD 开始对“《任天堂全明星大乱斗》系列”产生兴趣、继而成为系列 FAN 的玩家，和 NGC 版至今的三代四作《大乱斗》的故事。“自由谈”是一个开放征稿的栏目，这里也期待各位读者把属于你的经历和故事写出来投稿，来稿记得在标题注明“自由谈”哦。而玩家点评则都是《战国无双 编年史 3》试玩版，分别是 3DS 平台和 PSV 平台的两个版本。你会选择哪一个呢？

我和《任天堂全明星大乱斗》

文 奥尔良

当拿到 3DS 游戏《任天堂全明星大乱斗》后，我并没有早先接触这款游戏的兴奋——兴奋也好期待也好，这些情绪都已经在该系列的 NGC 版和 Wii 版上体验过，但结果出乎意料。然而当进入游戏后，菜单画面的激昂音乐响彻耳边时，自以为消失的对《大乱斗》的热爱，竟然随同记忆一起爆发出来……

来自音乐的最初印象



在大学毕业半年前，我为自己买了个 CD 随身听，然后便跑去动漫店，因为那里有游戏 CD 卖，虽然很多都是没接触过的家用机游戏音乐，但出于对游戏的爱，我还是迅速接受了这些自来熟的旋律，每天所听的音乐终于换成了各种游戏音乐和游戏专辑。

而最打动我的，是一个从某 ACG 杂志邮购来的一张游戏音乐专辑，一串英文名字看着不大熟悉，之前只是看标题中有几首马里奥的曲子觉得好玩便买了下来。当寄到时——说实话包装很简陋，好在我当时也没正版盗版的概念，乐滋滋地把盘放进 CD 随身听去听小时候玩的《踩蘑菇》的曲子。但出于发现未知优秀音乐的需要，我并没有直接跳转到马里奥音乐去，而是从头开始听。

结果，一开场我便聆听到了一首宏大的交响乐，接着几乎每个音乐都被交响乐化，其中亦包括我熟悉的《马里奥》、《塞尔达》、《火纹》这些，而除了熟悉的旋律，还有很多不知道出自哪里但同样或优美、或激昂、或悠扬的曲子。我一直喜欢交响乐，此前用磁带随身听时，除了少数跟风的流行歌曲，更多买的也都是古典交响。而这些熟悉的旋律以如此宏大的交响乐形式展现出来时，我被征服了，少有地为专门听音乐而放下游戏。

后来在买电脑后某一天，听着这些曲子的我终于心血来潮，按照CD包装上的英文名字去逐个搜索，才知道那些曲目也都全部来自于任天堂的游戏：《星际火狐》、《未来赛车》、《星之卡比》……这些我都在杂志上见过但却从来没玩过的游戏中。而当知晓了全部曲目后搜索专辑的名称时，才发现这个专辑所属的游戏《Smash Brothers DX》，正是当时“《任天堂全明星大乱斗》系列”在NGC上的最新作《DX》。

糊里糊涂玩《大乱斗DX》

在买电脑的半年后，已经毕业的我在某一线城市找个文案工作，虽然收入不高但比起老家绝对算高薪，尽管衣食住行这类开销也大，但剩下的钱还是可以比较轻松地买下游戏机的。在入职三个月后，我终于可以为自己买一部家用机了，对比了下游戏阵容，原本就青睐《口袋妖怪》的我选择了NGC，而非当时很多玩友们买的PS2。

而随同主机一起购买的游戏清单中，除了《口袋妖怪竞技场》，自然也有《任天堂全明星大乱斗DX》。因为我很好奇，那款拥有如此强大音乐的游戏到底是款怎样的作品。不过游戏买得并不顺利，当时游戏已经出了三年，而NGC在国内的销售情况却并不好，加上定价较高，因此在我买NGC的店没有《大乱斗DX》卖，之后转遍该市其他电子中心的游戏店也都未能觅到其踪影。不过车到山前必有路，某次我和一个资深的口袋玩友聊《口袋妖怪竞技场》的RPG模式时，顺便聊到了最近想买却一直买不到的《任天堂全明星大乱斗DX》，那位正打算去日本旅游的玩友便一口应承了下来帮我去日本带，而且说等买完给寄来了再付款也不迟。



被信任的感觉实在是太好，因此当半个月后我收到这位网友寄来的《任天堂全明星大乱斗DX》时，便第一时间按照他给出的价格按汇率换算后加上邮费，去ATM把款给他汇了过去。虽然后来因为各自忙碌我和这位朋友已经很长时间没再联系，但那份信任和热情，至今想起仍心存感激。

难捱地等到了下班时间，我便冲回宿舍、开机、进入游戏，每首音乐都很熟悉——因为此前这些音乐我已经听了快一年了，还有好多萌萌的可爱角色。NCG的画面在当时19寸的标清电视上没有任何锯齿，而我也玩得非常开心——但也只是开心，作为第一次玩《任天堂全明星大乱斗》的我，甚至不知道游戏的基本规则，而当时的国内游戏媒体又找不到有关该游戏的攻略，网上也搜多不到，无奈我开始了自己的摸索与尝试。首先是出招，在努力尝试常规游戏的各种方向键指令必杀及蓄力必杀未果后，我便按照搭配方向键的各种技能来战斗。而同样没玩明白的，则是游戏没有血槽的设定，好在知道把对手打掉下山崖或打飞的次数多就可以取胜。凭借自己的摸索总结，我这第一张《大乱斗DX》虽然玩得稀里糊涂，但也在各种欢乐中一路克敌制胜……

而这款游戏历程的终结，则是因为我卡在了炎帝作为战斗舞台的关卡，在巨大的炎帝背上，我面对强敌，无论怎么将他们怎么打出场地他们都会回来，而我却在被打飞的同时，还数次因为场地变化而误操作使自己栽进了坑里，这个时候我才发觉，对于这款我欢乐了很久的游戏，依旧不熟悉输赢规则，虽然问了玩游戏的好友，但却无一知晓。

就在那时，NDS和PSP双双发售了，作为有了工作收入的掌机爱好者，我自然把两款掌机都统统买下，虽然两部主机加正版游戏的一次性支出让我过了段紧日子，但各种游戏的快乐却将经济上的拮据冲淡得几乎消失。而卡住的《大乱斗DX》，则被我搁置下来。

Wii时代的踌躇



在PSP和NDS购入一年之后，我的工作也逐渐进入了正规，收入也越来越高起来，在两部掌机购入后没多久，我又买了之前一

直久闻其名却未购入的 PS2，领略了其上各种游戏的风采。到 2007 年 PS3 和 Wii 发售后，我又同时购入了这两部家用机，而原本客厅电视左右的 PS2 和 NGC，以及旁边的一众游戏，便都被我收入柜中，包括此前一直坑着的《任天堂全明星大乱斗 DX》。

平心而论，我并不是一个坚定的正版党，在 NGC 和 PS2 时代，由于 NGC 破解很晚，因此我基本是 NGC 游戏一直坚持正版；而 PS2，你买机器时跟店员说买个没加直读的，店员都会用诧异的眼神看你，于是 PS2 则是一直是所谓的 5 元版。而 Wii 和 PS3 时代则反过来了，买 Wii 时已经有了直读，所以 Wii 一直是买 5 元版，PS3 因为没破解则一直支持正版。而两款掌机，则在破解后同样以破解为主，特别有爱的如《口袋》才会入正。

2008 年初，当我从媒体上看到任天堂公布 Wii 版《任天堂全明星大乱斗 X》的消息时，竟然莫名地兴奋起来，关于《大乱斗》的往事竟也一幕幕在脑海中重现：毕业那年每天戴着耳机听翻版的专辑听《大乱斗 DX》音乐的日子、攒钱购买了自己的第一台家用机 NGC 并委托口袋同好从日本带回《大乱斗 DX》后日夜期盼的日子、虽然糊里糊涂到坑了时也没弄清系统但却一直在欢乐中激斗《大乱斗 X》的日子……如果按照正常的写作结果，以上的一幕幕往事重现应该放在文章高潮后期的感情迸发之时，而我的确在那个时候感情就提前迸发了，所以就按照当时的心情原样还原下来，那个时候我做了一个决定：我应该为自己的 Wii 买盘正版游戏了，而这款游戏就是即将在年中发售的《大乱斗 X》！

期待中，我终于迎来了《大乱斗 X》的发售，而当我下班后兴致勃勃地赶到常去的游戏店时，被告知《任天堂全明星大乱斗 X》已经到货了！但 430 的价格却超出了我的心理预期，因为我买正版游戏无论是 NGC、NDS、PSP 还是 PS3，从来就没超过 400，换句话说这个价位超过了我的心理接受范围：游戏毕竟不是必需品嘛，干嘛要花这么高价钱买下来？不对，此前我不是一直在期待么，我整整期待了半年，就为多出这几十元我就放弃了？也不对，几十元难道不是钱？起码烧烤麻辣烫可以狠劲大吃上两顿。但话不能这么说，所谓的真爱难道不值得多花这几十么……柜台外的我，仿佛耳边两个小人在互相争论。



最终，我咬咬牙，掏出钱包打算付款，却发现钱没带够！而店员妹子倒也没说话，只是默默地看着我。在心里一番五味杂陈后，是我开口打破僵局，问店员：“有 5 元的《大乱斗 X》没？”

结果，那天我揣着一张简装的 5 元版《大乱斗 X》回到了家，一路上告诉自己：等首发炒价的时段过了，价格降下来，就一定支持正版！抱着这个想法，我到家后心安理得地把 5 元版塞进了 Wii 的盘舱，看着光盘被吸入机器内，心中的期待和兴奋同时出现，沉缓厚重的菜单曲更是让我陶醉。和 NGC 的《DX》不同，《X》最大的界面是自由乱斗，而我在选择其他模式时，却被告知出现问题而被强制退出。

郁闷一番之后上网去查，才发现是因为游戏容量太大，常规的 D5 盘根本无法容纳下，便只留下了主模式——没有了闯关收集隐藏要素的成就感，就成天对着几个人来回打岂不是太没劲？于是我便放下了，继续等待正版降价，结果正版降价没等来，却等来了容量更大的 D9 盘的消息，据说因为容量足够，所以 D9 盘是完全的。于是我又奔去游戏店，花了 10 元买了 D9 版，可到家玩时，其他模式依旧被强制退出，想到游戏店去换还要搭车费而店员本身也不是多懂，就没再为这 10 元的盘重跑一趟。后来在为 PSP 更换滑杆时，我又去另外一家游戏店，又买了一张 D9 的《任天堂全明星大乱斗 X》，不

过也和前两次一样进不去其他模式，我便彻底放弃了。

当然，正版还是要等的，然而令我郁闷的是，正版的价格始终居高不下，而我也把原本 350 的心理接受价位抬高到 400，打算有低于 400 的便购入……结果一直到今年，当网上再无新游戏只剩下 200 多元的二手时，我才知道：出手晚了。好在今非昔比，如今除了国内网店还有诸多的代购，我也在日本亚马逊上以不到 300 人民币的价格终于拍下《大乱斗 X》，算是了了一桩心愿。只是如今 Wii U 版已经是发售倒计时了。

3DS/Wii U 版，买买买

信息时代人们的习惯总是在不断地改变，记得当初在等《大乱斗 X》降价时候还经常在博客上发表长篇大论，而现在已经习惯于在微博上和一众同好们分享各自的鸡毛蒜皮了。微博时代的新词汇的诞生和传播都更快，比如现在非常流行的“买买买”，本来我这个保守之人是非常反感这句话的：虽然是调侃，这明摆是怂恿人乱花钱嘛。但当 3DS 和 Wii U 的《任天堂全明星大乱斗》公布后，“买买买”便犹如魔咒一般，始终萦绕在我的脑海中。不过和 Wii 时那“往事一幕幕浮现眼前”的期待不同，此时的我已经很理智冷静了，我不断地在自问自己：这款游戏我当初玩明白了么？所谓的期待真的是有什么真爱么？如果有爱为什么那么足以成为剧情高潮的一番回忆之后仍然选择了 5 元版、10 元版却迟迟不对正版出手，一直等到已经买不到新游戏了再去后悔——还有，我真的后悔么？



一番自问之后，我给自己下了结论：当时大概是头脑发热，期待未必是真爱。至于这 3DS 版和 Wii U 版的《大乱斗》，还是先观望吧，Wii U 早在《口袋妖怪大乱斗 U》发售时便入了手，之后一直落灰，期间虽然决心买一些 Wii U 第一方游戏但始终没有出手。倒是 3DS 一直有喜欢的游戏，因此当 3DS 版《大乱斗》发售后，我在网上搜到 320 的价位后，觉得在接受范围之内，便拍了下来……

在拍下之后，继续按部就班地工作、生活、玩已有的游戏，当游戏包裹送来的那天上午，忙于手头工作的我甚至让前台同事帮我签收，吃过午饭后才顺路取来装着 3DS 游戏《任天堂全明星大乱斗》的邮件包裹，回到座位后，我不紧不慢地找到刀子，剥开包裹又从容地为游戏拆封前拍照留念并上传微博后，才取出游戏插入 3DS 中。然而当菜单画面的激昂音乐奏响后，隐藏于内心深处许久的某种情绪，似乎被厚积薄发地迸发出来……而之前期待 Wii 版时那些音乐和游戏时的回忆感受再次重现，当和电脑打了几局后，我更彻底明白了游戏：原来那些配合方向键的出招本身就是必杀技，而常规伤害涉及到的则是之前自己一直没注意到的那个百分数。明白了规则，玩得也越发明白起来，而打着打着，竟然出来了隐藏角色！马里奥医生、机器人、Mr.Game & Watch、猎鸭犬……一个个熟悉的角色以如此新颖的形式不断地给予我惊喜。而网络随机对战虽然卡得有些不爽，但当和一众好友互相联机时，顺畅的战斗让彼此很快便又有了联机热情，每天的约战几乎成了功课：一方面在游戏中互殴，一方面在群里互相调侃，感觉回到了早年和一众小伙伴们在包机房一边打 FC 一边七嘴八舌互相讨论调侃的时光，而那些熟悉的角色，更让我找回了从前的感觉！

如今，3DS 的《大乱斗》打出了全部的隐藏角色和隐藏关卡，单机的目标已经达成，而和朋友们的联机则让我对这款游戏热情还在持续着。对于即将到来的 Wii U 版，尽管预定价格依旧超过了 400 元，但我已经准备就绪，不再为自己设什么价格上限，喜欢了就买，年纪越来越大，留下来还让自己保留乐趣和最原本感动的游戏也已不多，给自己尚存的游戏热情以及时的释放吧，起码别再像《X》那样即便买来也成为了纯粹的藏品。用大家常常调侃的那句话：宁可买了后悔，也不后悔没买。



3DS 《战国无双 编年史 3》试玩版

厂商：Koei Tecmo Games　类型：ACT

评论人：赵熊猫　评分：8

买来 New 3DS LL 没多久就迎来了《编年史 3》的试玩版，让我这个《无双》粉丝喜出望外，因为初代《编年史》就是随同初版 3DS 购入的。进入游戏后第一感觉是人物的动作非常流畅，不过开 3D 后还有小幅的掉帧。接着就是觉得同屏人数好多，彻底让我打消了之前最担心的刷人数的问题——当初玩初代时即便是那些 2 分钟杀敌 100 的任务也都完成得非常困难，足够多的同屏人数配合射速系统，新作终于不用担心刷人数了，即便保留《战国无双 4》那些动辄杀敌 1000 的秘藏武器的条件也不用担心了。游戏画面的整体表现还不错，但是具体到人物建模就比较无语了，而在发动无双极意时竟然还有专门的类似动画渲染的特效有些出乎意料。四人制的游戏任务也一如既往地，而新系统下的战略性也依旧很强，不过毕竟 4 代整体的难度较低，因此试玩版中也没有太吃力的战斗。

之后于好奇，我又试了旧版 3DS，结果同屏人数大为减少，不过是无法显示导致的人物消失，当游戏结束后，我在 New 3DS 上到试玩版结束时杀敌数大约是 300，而旧版 3DS 上也有 200 多，总的来说对杀敌数的影响不算很大。



PSV 《战国无双 编年史3》试玩版

厂商：Koei Tecmo Games　类型：ACT

评论人：归隐的卡卡　评分：9

进入游戏后便小吃了一惊：游戏的画面好赞！人物的精细建模和光影效果感觉比 PSV 之前的《战国无双 4》要好出不少，而在优秀的画面之下，人物的动作流畅且帧数稳定——果然是专门给掌机做的《无双》。而神速系统下的杀敌也足够爽快，当然前提是别遇上高士气杂兵。用四个人去赶任务也比 4 代的二人制更加具有战略性，不过由于体验版的流程太短，影响战略部署的战技系统的作用基本没体现出来。借由完成其他任务来消除敌方整体士气的设定，也要比《战国无双 4》中直接去剁旗兵的战略性要高出很多。试玩版的几个任务还很紧凑的，但总觉得敌将和《战 4》一样攻击意识低，希望正式版在难度提升以后能做改善，毕竟“《战国无双编年史》系列”更侧重战略乐趣而非纯粹的割草，即便如此每次也都没冲过竹中半兵卫的任务，倒是特别形象的斋藤道三似乎有转正的倾向了……

顺便说下，之后用 PSV TV 玩时发现——这次的《编年史 3》也和 4 代一样，对 PSV TV 与 PS3 手柄都有专门的按键支持模式，对于有 PSV TV 的玩家，应该也算是个不小的惊喜吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

主持 马修&库玛&昴星团
插画 西瓜树

掌门人

截稿前拿到了《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，开心极了，然而毕竟截稿前后事情多，因此真正去细细品味个中细节，还要等以后了。目前游戏大潮已经是一浪高过一浪，大家有什么想要买的吗？虽然比起现在的日常收入和消费来说游戏已经很便宜了，但最好也别冲动消费哦，能对游戏多了解了解再选购是最好了，否则买了不对口味的会影响游戏心情的。接下来，就开始我们本辑的“掌门人”吧！

新小编 昴星团，叁上！

大家好，我是新来的小编昴星团，注意第一个字读mǎo（翻字典），不是昂（áng）哦。小编形象其实完全有时间赶出来，不过为了遵守历代的惯例还是先来个黑影给各位读者们压压惊。本人初来乍到，不怎么会说话，要是不小心说了些让读者们非常满意的话，欢迎填写回函表来交流交流，还能顺便抽个奖，一举两得。

刚到编辑部后上头就立马派了编辑部一霸库玛大大来当我的师傅，让我感到受宠若惊，经历了师傅长期的教（kong）导（he）后我终于撑到了转正，遗（xing）憾（yun）的是我并没有继承师傅那强大的嘲讽光环，即使日后大家也都很努力地将嘲讽话题转到我身上，但只要师傅一插话，大家没聊几句后话题就全转到师傅身上了，虽然我并不主动向往学会嘲讽光环，不过像师傅这种24小时光环全开不间断，仅凭一人之力就能让众人欢乐的人我还是非常很敬佩的。

作为某个卡牌游戏的玩家，来到编辑部后发现其他人和我玩的都不是同一款卡牌，以前玩这个的人都退坑了，所以现在只能一个人默默地开卡包做些让旁人喜闻乐见的事情。不过还好，这款卡牌游戏的新作会在几个月后出在PSP上，时隔多年的新作质量究竟如何，让我感到非常期待。



最近考试发挥不好，踢球连败几场，一出门就下雨……我相信默默积蓄下来的人品会让我中奖的！

开平 周卓乐

白菜：恭喜这位读者终于拨云见日、苦尽甘来。亚丝娜抱枕感觉如何啊？（一点也不羡慕啊混蛋！）

胧月：为什么作为电玩萧×腾的我至今没中过奖，可能是考试发挥太好了。

库玛：要相信人品守恒定律，你看我就是一年到头运气都还不坏，但一到十月份就会衰得喝口水都会被呛死……

马修：恭喜这位读者的同时也想说，周同学留的电话似乎有问题，奖品退回来了，记得向读者服务部确认电话哦。

只言片语 | 期待《游戏王》，但说实话，出在3DS平台还真没什么动力去买……（汕头 Melmen）

掌门话题

小编来编辑部后写得最痛苦的攻略是？



胧月 没什么印象了，虽然为冲《战场的女武神2》进度而一星期打了100小时，但感觉还是很快乐的。每一作《女神转生》相关作品的攻略都非常忙，痛苦倒也算不上，在合出湿婆、毗湿奴前简直干劲无穷。《恶魔幸存者2》当时累死累活，幸亏有苍穹协力，但书上攻略漏排掉一页，给广大读者造成了困扰，在此致歉。

苍穹 在《战国无双》、《世界树迷宫》和《重装机兵》三大系列之间纠结取舍了半天，最终决定还是把票投给“自虐树迷宫”。由于每次玩都会选最高难度，迷宫多、任务多、难度大也就罢了，从NDS进入3DS时代后，迷宫地图都得自己手绘。于是写攻略期间还要花费大量的时间绘图，也因此领悟了用Excel表格画地图的能力。



白菜 肉体上最痛苦的当属PSV的《P4G》，为了在有限的时间里尽可能完美攻略，连续熬了5个通宵，整个人都不好了；精神上最痛苦的当属PSV的《影牢》，出补丁前系统底层差得要死，敌人各种无赖，经常一关打一整天，还遭遇了一天10小时打下来却在存档前报错的折磨，整个人都不好了。



虫无兮 绝对是《星之卡比 三重华丽》。倒不是说游戏本身有多难，只是当时刚好在经历一些很沉重的事情，连玩游戏也集中不了精神。写完攻略之后我就第一时间把这游戏封印了，生怕一看到卡比又想起当时的细节。

库玛 《牧场物语 连结新天地》。个人原本就一直对追小哥、谈恋爱的游戏十分抗拒，但为了写攻略又不得不放下平日高冷的身段在游戏里主动追小哥。因此大家可以想象一下我挂着黑眼圈熬夜种地后还必须把攒的钱用来讨小哥欢心的怨念。

马修 因为日语差劲，所以最痛苦的绝对是对语言要求比较高的游戏了。还好我的主要职责不是负责攻略，真正被安排负责的攻略也都是特别了解而且有爱的游戏。当然，通宵熬夜导致睡眠缺乏的痛苦是肯定有的，不过更多时候还是乐在其中。



乌冬 除去因为时间不足关系要赶进度的攻略外，只算游戏难度导致痛苦的那就非《忍者龙剑传 Σ 加强版》莫属了，而且加入了奖杯系统后更是难上加难，现在真庆幸当时自己没有继续接2代的攻略，否则十有八九最痛苦的就是2代了。



阿鲁 虽然曾经说过，这里再重复一次吧，《梦幻骑士》。游戏本身流程长不说，制作周期还短，期间还浪费了不少时间来为其他刊物校稿，最后直接导致需要熬夜来做攻略，于是66小时不睡觉的记录就诞生了。



昴星团 由于刚来不久，这个问题可能也就是目前攻略量庞大的《MH4G》比较合适吧，不过由于是自己喜欢的游戏，所以对于我来说只是工作量比较大，虽然会经常忙到很晚但都乐在其中。

玩手表

学校规定不让带手机，所以当我看到苹果新发布的手表后，第一反应就是老师发现我玩之后我可以说：“我没有玩手机，在玩手表”。



阿鲁： 我跟你讲，当老师想找你茬的时候，别说你在玩手表，你就算玩手指头都没用。

库玛： 虽然借口貌似有突破，但总觉得逃不掉被没收的命运……

昴星团： 重点不是“不让带手机”吗？



马修： 没错，只是说不让带手机，又没说可以玩手表，解释权最终还是在学校的。

胧月： 有钱，就是这么任性。

只言片语 |《MH4G》是款能一直带给我感动和美好回忆的游戏。（苏州 浩瀚无边）

微生活

昴星团×转正

新小编昴星团本辑也与大家见面了，但从转正到取小编名都让他大费了一番周折，下面就让我们来近距离了解一下这一曲折的经过。

苍穹：苦壕不同意，你这辈子别指望转正。

库玛：我不同意嘻嘻。

昴星团：师傅，不要这样（注）。

胧月：这个月应该就能转正了。

库玛：啧。

苍穹：库玛的徒弟，小编名叫什么好呢？

库玛：小编名——“每天给师傅上缴一百块保护费的忠心弟子”。

苍穹：不愧为江湖一大帮派——库玛门。

昴星团：这么长！不是最多5字嘛？

库玛：五个字——师傅棒棒哒。

昴星团：师傅吃药吧。_(:з」∠)_

库玛：恩断义绝的转正反对票请拿好。

昴星团：我错了还不行么。

库玛：不行，看你那么嚣张我有不祥的预感。

昴星团：那算了，错就错吧。

库玛：这么有反骨的徒弟，真是不能要了。

昴星团：说回正题，小编名到底叫什么好呢？

库玛：食物的笔名很没创意的。

苍穹：白菜、乌冬（piapia打脸声）。

马修：小编名不如叫“猎熊人”？

苍穹：挺好，翻译成英文可以叫“Kuma Killer”或“Kuma Hunter”。

白菜：还有“Kuma Slayer”。

苍穹：封印kuma的重任就交给你们家族了。

库玛：敢取这个名字我一定揍死你。

苍穹：对了少年，转正后打回试用期的先例也是有的，你要小心。

白菜：“夏亚！你算计我！”

库玛：诶嘿！少年现在肯定背后一寒。你可是苍老师带来的人，要多多体谅苍老师的良苦用心，不要随便作死了。

苍穹：是啊，虽然实习期被苦壕带歪了，但撰稿人时期毕竟是我带的。

库玛：哦，是这样啊。那为了助他走上正路，从今天起为师就将你逐出师门了，再见。

库玛×掰筷子

某日，白菜和库玛在群里争论一个话题无果，于是“彪悍”的毛老师提出了以下的解决办法，而库玛也是毫不示弱。

白菜：你的意思是要打架咯？

库玛：连筷子都掰不开的毛老师，分分钟就被我解决了。←曾目睹毛老师狠命掰一次性筷子无果的苦壕终于等到了用这个梗的一天。

苍穹：毛老师女子力远超你了。

库玛：这种虚弱的女子力我不需要！

苍穹：下次乌冬打不开饮料瓶盖子时也找苦壕好了。←曾打不开饮料瓶盖只能求助于他人的乌冬默默躺枪……

库玛：天，你们是有多弱！

昴星团：以后我装错的模型就交给师傅掰开好了。

库玛：你们都是如此娇弱的少女，还让我怎么活？

苍穹：苦壕可以直接用牙开啤酒瓶。

库玛：我在你们眼中到底是有多雄壮有力？

苍穹：套马滴汉子你威武雄壮。

库玛：不对，我的设定不是这样。

昴星团：这不是设定，你是练成的。

苍穹：编辑部掰手腕大赛，苦壕以绝对优势胜出。

库玛：掰手腕我是不行的，有时候我也是个娇弱的人（远目）。←感觉再不装娇弱就要被所有人都当成汉子的苦壕的最后挣扎。

昴星团：不用掰手腕啦，掰筷子就已经战翻一片人了。

苍穹：华强北流行语——老板，要发票不？

苦壕搭讪语——小哥，要掰筷子不？

库玛：呸。

苍穹：然后你掰了筷子这样用就能交到朋友。



白菜：掰个筷子而已又不是掰脑洞……你们是因为鲁叔请假了一周，憋了这么久终于找到了宣泄口么……

昴星团：迷の感动，这怎么回事……反应过来了，原来师傅你真的当我是徒弟啊！

库玛：我从不拖累他人，少年你以后好自为之（背过身默默投转正反对票）。

苍穹：当新人沉入海底，当转正成了谜，你不知道他们为何离去。

昴星团：



注：来到编辑部后昴星团就一直叫库玛为师傅，但因为没交过保护费，所以一直被库玛嫌弃，并始终不愿意承认他是自己的弟子。

只言片语 | 稻船敬二“无论如何也要做出符合自己期许的游戏”这样的心让我很感动呢。（武汉 猫丸）

226辑掌门话题之卷首特报最喜欢的报道/游戏/小编表现

《东京新事录 TGS 2014见闻》，作为一个学生党，近期是没有机会可以前往日本，先看看小编们的报道饱饱眼福。

上海 Mr.翔

最喜欢的是站台活动报告，小编则是白菜。

沈阳 你好

《TGS 2014 公开基调演讲》。

广州 丘向明

最喜欢的是《噬神者2》，原因无他，这次竟然有中文版的！虽然没在PSP上玩过一次，但一直想尝试，可惜日语关系就没入，这次一定要买！

北京 黑猫

本辑的卷首特报中我最喜欢《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》，因为这一作的人设和时代背景我很喜欢。

广州 洪洪

Coser、Showgirl大集合，因为喜欢美女。

上海 东东

我喜欢《东京新事录 TGS 2014见闻》，让我大开眼界，对东京有了一个大致的认识，而且充满喜感。

上海 顾春军

《东京新事录 TGS 2014见闻》，可以看到好多小编。还有《MH4G》。

厦门 Cancey

暂无，都没有新主机，看特报就是伤心。

天津 左路狂飚

《现场试玩报告》，有New 3DS的体验。

桂林 张楚



游戏还是在玩

最近我受荨麻疹的折磨，真是痛不欲生。全身时不时起红疹，这让我怎么泡妞啊！去过医院了，又复发。难道，这是我的一场劫数么？因为要忌口，我已斋戒一个月了，不过，游戏还是在玩的。

南宁 卢尚拓

马修：全身起疹子还想泡妞？老老实实打游戏啦。

虫无兮：妹子可以这么泡："我病了，只能穿长袖。"搭配好衣服配个好姿势拍张照发给喜欢看身材的妹子；"又要进医院了，好辛苦。"，专攻那些有母性的妹子；"反复发作，难道是一场劫数吗？"，求助喜欢命运论等神秘话题的妹子；"忌口一个月，好难受。"，传达给吃货妹子；"病中惊起玩游戏。"，寻找有同样喜好的玩家妹子。与君共勉，当然，最后还是要看脸。

阿鲁：难道不是应该一边摇晃一边唱："我的荨麻疹，时尚时尚最时尚"。

苍穹：最后一句才是重点。

白菜：被苍老师抢吐……

乌冬：来听老师们讲课。

一个人玩游戏

如果只有你一个人在玩游戏，没有朋友的参加，再好的游戏你也会玩得不耐烦、不开心。

珠海 梁卫剑

虫无兮：正独自《MH4G》的我默默路过。

库玛：作为以前也是孤独一人默默玩游戏的过来人，其实十分能体会你的心情。但只要坚持你所喜欢的，让身旁的人也能被你喜欢游戏的心情所感染，说不定就会发展出意料之外的小伙伴哦！

苍穹：喜欢一个人玩单机游戏，不太适合联机游戏的飘过（注定孤独一生）。

马修：我也是，一个人打游戏时候挺好的。

白菜：相信这位读者指的是没有其他朋友交流游戏吧。否则全天下的单人游戏岂不是都得羞愧致死？

阿鲁：想想以前玩的那么多只能一个人玩的游戏，我的人生是得有多不开心……

只言片语 | 期待《宝石》重制版，我是口袋迷，还是以前的造型合我的口味。（南宁 卢尚拓）





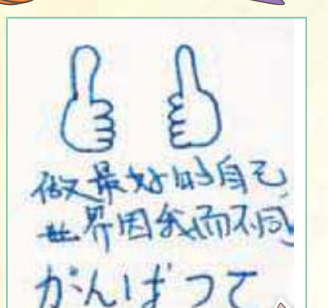
马修：一只叫黑猫的彩色皮卡丘？。

北京 黑猫

马修：这张大脸看起来特喜庆。

苏州





马修：这话说得好，励志！

山东 党政



马修：怎么有种光芒万丈的感觉呢。

汕头 Melmen

马修：顾同学的僵尸系列，表情很有趣。

上海 顾文韬





一直有个疑问，小编们好像都在深圳，但为什么回函表要寄到兰州呢？

青岛 阳光 Sunshine

马修：也很多人问的问题了，因为小编们虽然在深圳工作，但是负责整理信件和抽奖的读者服务部在兰州呢。

3DS 上如果出“《零》系列”，肯定超恐怖！

大连 曾哥

马修：本来想说屏幕不大未必……然后想想几年前被 NDS 的《七日死》吓得至今坑着，便立马收回了话。

苦逼高三党于市检、省检语文考试作文中大量使用平井一夫素材，取得惊人成绩。索尼……好啊！

泉州 倪源亨

马修：我其实很好奇你是怎么把平井一夫的素材用在语文作文考试中的。

PSV 上如果出个《GT 赛车》的话，希望不要像 PSP 版那样单调啊。

杭州 Deepthroat

马修：虽然也很期待《GT 赛车》能早日在 PSV 上奔驰。然而以山内一典的忙碌和 PSP 版的匆匆上架，感觉 PSV 版的希望又很渺茫……

希望能有有关《口袋妖怪》的中文版大作。

北京 黑猫

马修：怎么说呢，有动力也有阻力吧，而最大的动力在于正版消费，各位买得起就至此下正版吧，

求 18 岁成人祝福。

宁波 陆廷宇

马修：还真没祝过，尝试下哈：祝学习工作顺利，祝能无压力买到所有喜欢的东西，顺利追到心仪的妹子。怎么样？

昔日第三方大厂转身做手游，掌机优势何在啊？

天津 左路狂飚

马修：掌机自有其特色的平台优势，这个倒不用多担心；反而是那些原本做单机游戏的，去跟那些深谙运营之道的资深手游厂商同台竞争，会有多少能保持在一线水平的资本。

最近做很多梦，有时不知道为什么会想起以前一些不开心的事，总感觉有什么大事要发生了，但愿吉人自有天相，能平安度过。

广州 洪洪

马修：别被影视作品里那些用烂的段子给误导了，就是压力大没休息好，别想要多，好好休息下吧。

小编平时喜欢互黑吗？

上海 顾文韬

马修：猜得没错，不光书上，现实中也经常斗嘴。

成长的烦恼与快乐地游戏怎么做出平衡？

大石桥 豌豆

马修：把游戏放在一个平常的娱乐地位上，别影响学习生活，自然就很难与生活必需之事冲突了。

稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜希望《口袋Z》日版能带中文。（南宁 AXG）



马修：目测是一个大坑……
青岛 阳光Sunshine



马修：百变怪果然是简单易画，其实可以画得更简单。
沈阳 你好

马修：问下同事才知道，这是《假面骑士》的变身道具。
北京 阿龙



马修：地缚猫，热门的吉祥物呢。
北京 侯丽





马修：每年都有读者朋友成为高三党，大家加油！
开平 周卓乐

马修：一张有些忧郁气息的自画像。
三明 Como



帮同学圆梦

我的小伙伴为了圆他中学时的梦，在高中时入了PSP（用PSV的我表示瞬间看不起）。他在他的PSP里下了《MHP3》，为了不让小伙伴寂寞，我在PSV里也下了《P3》（注：花费了200多元之后），和他一起狩猎。X疼的事发生了：游戏经常掉档，根本停不下来！当他说想要弃坑时，我总觉得我的两百元飞了……

台州 白石黑玉



马修： 钱嘛，别太在乎……下次记得陪玩别花这么多就行了。

白菜： 空仓打粮仓，你怕不怕？正经点说，不如先换个ISO试试？

乌冬： 某人的经历和你差不多：在《2G》时代经历过丢档，所以在玩《P3》的时候经常和同学备份存档，但《P3》的档却一次也没掉过。

胧月： PSP应该不止两百。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；203～206，定价18元。216、219辑，定价14元；217、218、228辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元；第62～64、75～77、83辑，定价18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价68元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.9，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、VOL.13，定价18.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编： 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话： 0931－4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语｜期待很多大作，但是没钱买很X疼。（苏州 无言）



出游时，大巴车上一熊孩子在那不停地吵，家长虽然有制止，不过制止的方法却是不停地对熊孩子说“嘘”……于是车厢里又多出了一种噪音。请问这一路上本人的心理阴影面积是多少?

《MH4G》想完成调合列表，但卡在了フエ－ルピッケル×矿石的那几个调合里，请问フエ－ルピッケル怎样才能快速获得?

Email 奇迹狸

在这次的新据点ドンドルマ的钓鱼点可以钓到ドンドルマグロ，用它可以和未知树海的山菜爷交换到フエ－ルピッケル。除此之外还有用山菜组引换券G和未知树海的山菜爷交换以及每次完成任务后去ナグリ村的矿坑里随机获得两种方法，不过效率都没前面的方法高。

◀图中黑身红鳍的就是ドンドルマグロ。

有个问题想请教熟悉《MH4G》的小编，新增的“黑蚀龙的天鳞”这个G级素材要如何获得? G级任务中只有打黑蚀龙（过渡）的，而貌似这个怪不会出这个素材。那么升级武器时要用到的天鳞是哪里来的?

广州 晓天

这个素材只有普通的黑蚀龙才会出且掉落率极低，挖取素材、挖取尾巴或拾取掉落物都有极低几率获得。G级的普通黑蚀龙一般只在公会任务里登场，且当公会任务等级超过126之后就会因黑蚀龙变成过渡期版本失去入手的机会。解读完第11卷古文书后出现的任务“モンスタ－ハンタ－”，其任务报酬中包括黑蚀龙的天鳞，厌倦刷怪的玩家可以考虑这个连续挑战5只怪物的任务。如果玩家有幸入手了“天の山菜组换领券”，还可以到原生林找山菜爷换取这个素材。

《闪之轨迹Ⅱ》中，我怎么找不到12月1日的秘密任务“意想不到的助人”那个接任务的NPC呢?

广州 轨迹迷

这个任务要先到达双龙桥后与桥头的旅行商人阿尔贝尔对话，之后再返回东凯尔迪克街道3西部就能接受到该任务了，敌人仅为3只小熊兽，可轻松虐杀。

《BBCP》中NOEL立回的正确姿势。

茂名 袁文滔

NOEL的特点是机动性高。从地面展开进攻时推荐多用前冲2B，之后可以接6A确认，一旦命中即可高跳取消出HJC，带入空中连段。6A被防的情况下，可以继续出5B，之后以取消下段技2C、中段技6B或是跳跃取消空中技来重新进攻。空中可以用JC来进攻，瞄准对手的头部攻击，判定能持续到自身落地为止。空对空时建议连点JA，一旦命中对手即可取消JC＞J236C派生2C的连段来造成对手倒地。跟对手在地面贴身战时多用5A起手，确认命中后可以

只言片语 期待《重力异想世界2》，良心作！（苏州 血祭狂歌）

带入 5B ＞ 5C ＞ 236C 的基本连段。破防手段可以选择中段的 6B 和投技，6B 之后连锁 5D 即可进入 NOEL 的 D 系统“零统连锁”中。陷入被动时多用 4D 的体无敌可以很好地脱困，并限制对手的进攻手段。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我有一个 PSN 账号，港服，有两台 PSV 和一台 PSV TV。如果都使用这个账号，可否三台机器同时登录 PSN？还是同时只能登录一台机器。另外，有些游戏我买了一次后给三台机器都装上了，可否用 Wi-Fi 让三台机器共斗？

上海 东东

官方支持两台 PSV 和一台 PSV TV 共享同一个账号，不过连接 PSN 或想在线游戏则只能由其中一台进行操作。如果想联机游戏的话，面联不受影响，但网联就只支持一台机器。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问《讨鬼传 极》的中文版能跟日文版在线联机吗？我前作买的是日文版，能否继承存档呢？

天津 ZXW

《讨鬼传 极》的官方中文版已于 10 月 30 日上市，联机方面和前作一样，中文版与港日、日版都可以正常联机（需在系统设置中选择联机对象）。而且厚道的是，《极》的中文版可以继承日文版的前作资料。提醒一下本作的中文版、日文版奖杯组并不共通，存档也无法共享或转移，开坑最好还是认准一个版本。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《妖怪手表 2》的“博物馆は大ピンチ？”任务中每个道具的位置在哪儿？

沈阳 江芸芸



展品名称	入手方法
アヒルのおまる	完成“トレジャ-ハンタ-ズ”的委托
ヨカコ-ラの瓶	与樱町团团坂道かわしま商店前的女子对话
ロックスタ-の衣装	调查樱町小学校南面住家的宝箱
大女优の衣装	完成“オシャレになりすぎて”的委托
白黑アニメのフィルム	在樱町的さくらシアタ-前与动画导演对话
怪兽映画のポスタ-	在樱町车站用于存档和回复的丘比右侧，与ポスタ-お姉さん对话后获得
ヒ-ロ-の看板	完成“究极！ク-マ假面 完结编”的委托
カメカメラの人形	完成“プレミアついてるんだよね”的委托
カレ-の看板	晚上与樱花中央市咖喱店前的店员对话
ラッコちゃん	晚上与もつけもん1楼的大叔对话

“トレジャ-ハンタ-ズ”委托的完成方法：

入手地图后前往"おおもり山の登山道"，在地图标示处调查会发现びしょびしょの地图；然后前往大森山山顶上，调查地图标示处的花坛会发现しわくちゃの地图；再进入右下侧的ジャンボスライダ-中，在场景右侧的男厕所中调查会发现アヒルのおまる和シミつきの地图；最后坐上场景左侧的滑梯，在三个 NPC 所在的平台处下滑梯调查提示场所即可发现宝藏。

“オシャレになりすぎて”委托的完成方法：

在正对さくらぎ车站的右侧自动贩卖机旁有一处暗道，进入暗道后会来到车站后方的空地上，与しおりちゃん对话后向マイちゃん汇报会触发剧情动画。之后前往樱花中央市的咖啡店（カフェ），对话后召唤カラカラさん（将しゃれこ妇人与モテモ夭进行合成即可），第二天去樱中央站与マイちゃん对话，剧情动画后来到ハンバ-ガ-店外会再次触发剧情，与妖怪们对战并获胜后即可解决委托。

“プレミアついてるんだよね”委托的完成方法：

去 60 年前的樱町，在花道商店街的玩具店前与 NPC 对话，用バリうまスナック可以换来レトロでキレイなおもちゃ。返回ひょうたん博物馆与千治对话，前往 60 年前的毛马本村，调查外婆家的佛坛并将玩具藏在这里。再返回现代的外婆家拿出玩具，去千治（カンチ）的家中将レトロでキレイなおもちゃ交给千治即可。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

最近家里事情多开销大，但还是想买个游戏机解闷，请问主流机器有便宜的没？最好在 500 元左右。（似乎不大可能……）

宁波 卡卡

说实话，这个价位只能买过时的二手游戏机。不过也有例外，PSV TV 目前在网上只卖 200，加上记忆卡和手柄也不过 500 多，不过要外接电视或显示器。还有就是这部机器不支持背触和重力操作（陀螺仪功能），如果你对此类操作的游戏无兴趣、而更倾向于传统操作的《无双》这些，还是可以考虑 PSV TV 的。

只言片语 一边是学习，一边是机友打《讨鬼传》的呼唤……（宁波 稀幻）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

杨默言

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《讨鬼传》、《FF》
地址：陕西省西安市长安区韦曲竹园小区2号楼2单元5楼东户
邮编：710100　　QQ：675637363
Email：675637363@qq.com
电话：15829213789
想说的话：在下第一次买《掌机王SP》，第一次步入游戏圈，第一次寄东西……纯洁如张白纸啊！

郭焜煜　昵称：yozora

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《轨迹》、《Persona》
地址：福建省泉州市鲤城区学府路泉州一中
邮编：362000　　QQ：394202469
Email：394202469@qq.com
电话：15060835719
想说的话：求中奖！我的大3一直没有保护包。

蔡艳妮　昵称：魔子

性别：女　　年龄：16
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《噬神者》、《MH》
地址：广西河池市都安县安阳镇屏山中路2-6号
邮编：530700　　QQ：1256007913
Email：1256007913@qq.com
电话：0778-5213105
想说的话：时隔一年，我终于又能买上《掌机王SP》了！

房天浩　昵称：裸衣客

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《机战》、《口袋》、《MH》、《苍翼默示录》
地址：广东省佛山市顺德区陈村碧桂花城荷韵水轩8号
邮编：528300　　QQ：827703310
Email：827703310@qq.com
电话：18924877420
想说的话：神啊，给我一天48个小时吧，一天只有24个小时完全不够用啊！

朱鑫嘉　昵称：不吃鱼的猫

性别：男　　年龄：26
拥有掌机：PSV、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《轨迹》
地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室
邮编：226014　　QQ：1034542293
电话：18260595802
想说的话：祝《掌机王SP》越来越好。

只言片语　《勇气》的人设、音乐、剧情我都很喜欢，期待2代。（广州 洪洪）

栗浩越
昵称：神的右手

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MH》、《Bleach》、《刺客信条》
地址：天津市红桥区咸阳路2号商苑教师公寓3号大楼4门203
邮编：300122　QQ：1332616993
电话：13132172214
想说的话：希望你们越卖越火。

章瞳
昵称：赤色红焰

性别：男　年龄：29
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《樱大战》、《女神侧身像》
地址：天津市河东区中山门团结北里21-3-211
邮编：300181　QQ：732316471
Email：Call-of-Duty@qq.com
电话：13752613256
想说的话：希望《掌机王SP》越办越火！

王震
昵称：HDULQAL

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《FF》、《MH》、《口袋》
地址：辽宁省大连市金州区和平路92号楼四单元703
邮编：116100　QQ：1209600578
Email：ulqal44@gmail.com
电话：0411-87831556
想说的话：目前貌似没有想买的游戏了！

吴树楠
昵称：小树

性别：男　年龄：26
拥有掌机：PSV、PSP、NDS
喜欢的游戏：《FF》
地址：天津市红桥区佳园二里5号楼3门303
邮编：300134　QQ：373145068
Email：373145068@qq.com
电话：13662135781
想说的话：人类的革命就是对抗自然！

陈佳伟
昵称：摇滚骑士

性别：男　年龄：23
拥有掌机：3DS、NDSL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：上海市金山区吕巷镇姚家村1组4015号
邮编：201517　QQ：953020997
Email：953020997@qq.com
电话：13795285531
想说的话：有喜欢ZARD的没？

卢炳汶
昵称：hzibw

性别：男　年龄：14
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：很多
地址：新疆乌鲁木齐水区七道弯路兵团四建（北）13-2-101
邮编：830000　QQ：781536831
Email：hzibw@foxmail.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张淳
昵称：零崎锲识

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP go、iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《苍翼默示录》、《火纹》、《逆转》
地址：北京市海淀区北京大学45乙
邮编：100000　QQ：561357057
Email：paworks@163.com
电话：13750697951
想说的话：中个充电底座我就入3DS LL吧……

张城恺
昵称：白石墨玉

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《MH》
地址：浙江省台州市黄岩区芭堤水岸13幢2单元1104
邮编：318020　QQ：514576006
Email：lu2013bi2013@163.com
电话：13957604959
想说的话：浙江台州黄岩的《口袋》玩家们，谁能帮个忙，我要耿鬼啊！

只言片语　最期待的肯定是《口袋妖怪Ω红宝石·α蓝宝石》，MEGA巨沼怪，配上降雨的海皇牙，最强搭档！（南宁 李仕政）



库玛

☆被《银魂》的第519话虐得整个人都不好了，虽然能想到银桑一定会有非常虐人的过往，但没想到能怎么虐，猩猩也真是下得去手啊，简直不是亲生的。最郁闷的是这样的情节也全在情理之中，人物也变得更为立体，但感觉以后都不能愉快地看银桑卖蠢卖萌了，现在甚至一看到银桑就想泪奔，诶……我要去蹲墙角平复一下心情……

Juxi（美编）

◆可爱的小侄女到家里做客，梁宝宝看到照片后立马打电话问是不是不喜欢他了，直到老妈再三保证最爱的是他，永远把他排在第一位才罢休，不知道小朋友醋劲这么大有没有关系呢？

◆最近总有人告诉我要做这样或者那样的事情，有些话虽然很有道理，但不知道是否本人也有固执的一面，总是不以为然。每个人所处的环境不同，需求也会不同，别人有别人的人生感悟，我同样也有自己的生活心得，我不以自己的标准要求别人，也不喜欢别人来指点我的人生……

香山（美编）

◆《火影》完结了好惆怅。

◆现在地铁的安检对于水的要求居然是：“你好，请你把你包里的水拿出来喝一口。”

◆不知道是不是因为天气变冷的缘故，早上做梦的概率直线上升。不管怎样平静的梦到临起床前总会画风剧变，为了能从剧情跌宕起伏的梦里面回到现实世界，我设了六个每隔3分钟响一次的闹铃……

胧月

★因参与《MH4G》攻略本的制作也掉进坑里，蓄能斧真是一件好玩的武器。联机时最常听见的一句吆喝就是“快骑，不骑能玩？”以及“高低差你开心吗？”

★某对“有文化”较为靠谱的解释——自身的内在修养、无需提醒的自觉、有节制的自由和为他人着想的善良。(阿鲁：整天听段子！)有些个体的人和城市即使再富有，同样只是没文化的人与文化沙漠。

★《超体》应该是今年预期和实际有着最大落差的片子，和许多修仙玄幻一样，主角空有神力却没有神性，编剧眼里的100%大脑就像农夫憧憬国王该挑金扁担。最后勇敢地否定数学，把时间定为宇宙的究极真理，且不论这世界观对不对（反正在我看来时间是没有数学靠得住的），论证方法竟然只是利用人类的感官——还仅仅是视觉。

苍穹



◎历时整整1年，《胧村正》的4弹DLC终于全部出完，每次DLC上架的时候都赶上我有攻略任务，连续四次挤时间写研究也实在是够要命的。100%后终于可以完美封盘，期待Vanillaware的下一款作品。

◎《邪恶深处》是今年最令我回味无穷的游戏，与一些朋友聊起如果三上真司还在Capcom，能否做出这样的游戏时，我的看法是：游戏的细节会更优化、BUG会更少，但很可能会为了妥协而失去更多个性化的印记。三上曾先后推翻高完成度的《生化1.5》、《生化3.5》，虽然此举铸就了《生化2》和《生化4》两代经典，但这样的制作人绝对不会受老板的青睐。当理想与利益相冲突时，你会舍弃哪一个？

马修

◆欢迎新人昴星团，大家注意那字是mǎo，不是áng哦

◆买了New 3DS LL后忽然怀旧了，捡起了之前坑掉的《战国无双 编年史》，然后又有位胡姓的部队好友送给了我《街霸Ⅳ》，谢谢好友的同时，也彻底跟首发游戏较上劲了。

◆此次《Ω红宝石·α蓝宝石》预定的是口袋中心双版本特典，结果发售日才从日本发出，大概一周到半个月后收到，当时没觉得什么，直到发售日临近才觉得度日如年。好在正在忙《MH4G》专辑的昴星团大发善心把他买的现货先让与了我，感谢。同时：下次预定要谨慎了啊。

虫无兮

●前阵子和老爹去了趟广州，原本只是想和心理学系教授交流下语言相关的研究实验需要怎样的设备和实验方法，可是不知道怎么话一传岔变成了我是要去拜师的，于是气氛就变得很尴尬，我只好吃了2斤大闸蟹压惊。

●新番日剧里赫然出现了《全部成为F》。森博嗣独特的写作风格在电视剧里荡然无存，相对的，也容易理解了许多，算是有利有弊。话说《全部成为F》的写作背景是1994年，小说里还提到了磁盘什么的。如今在电视剧里提到木马程序什么的，也没什么冲击力了呢（笑）。

●趁着刷怪，把《魔法禁书目录》的两季动画重新补了一次，就为了看新的剧场版。不过看完我就后悔了，歌姬这种看上去很炫酷的要素把整个片子弄得支离破散，真是瞎眼。我还是老老实实等第三季吧。

咕噜（美编）

●年假时间去了一趟山城重庆，不愧是依山而建的山城，大马路不是上坡就是下坡，红绿灯还超多。

●重庆小吃不错，吃货们的大爱。最牛的还要算是老火锅了，端上来的的汤底就是满满的一锅红油辣子花椒，还没吃看着就已经在冒汗了……呆了几天吃的最多的就是火锅，每天都火气冲天呀。

sienna（美编）

◆从柳州到深圳开车要11个小时，我还真是佩服我自己能一个人开那么久的车，不过还好全程都是高速，踩油门就好，只是回来后的一个星期以内我都不想开车了……

阿鲁

■抽空陪父母在深圳周边玩了一个星期，虽然各大菜系、海鲜什么的都吃了不少，但对于第一次出远门的两位老人来说，还是只有川菜才能入他们的“法眼”。估计经历过这次旅游后，他们就能明白为啥我每年回家必吃小面的火锅的原因了。

■《魔兽世界 德拉诺之王》正式开启，部落的勇士们，赶紧拿起手中的武器，去那个野蛮的世界谱写属于自己的英雄战歌吧！ For The Horde！

白菜

□期盼已久的《电击文库 战斗巅峰》终于入手了。游戏上手真心不难，角色特性制作也很用心，推荐给每一位喜欢相关轻小说作品和2D FTG的玩家。

□11月上映大片《星际穿越》。本以为愿意赶第一天场次的观众应该都是比较有素质的观影爱好者，没想到竟然遇到两位在上映途中一言不合相互大骂的主。言辞凶狠，声浪更是一潮接一潮，简直酷炫。遇到过自以为是聊剧情的、半途电话响的、拿出手机点灯大模大样看的……不过吵架吵到工作人员进来调解的还是第一次见。

昴星团

◆大家好，我是新来的小编昴星团，日后还请各位读者们多多指教啦。

◆刚到编辑部不久就很有幸地参与了《MH4G》的攻略制作，让那个由于没有3DS而止步于《MHP3》的我狩魂再燃。

◆再次挥舞起那久违的太刀，吓得乌冬和我组队再也不用片手，虫无兮、胧月和我打怪前都要先讨论好如何分工，师傅（库玛）倒是各种潇洒的操虫棍跳跃攻击，连太刀也不能阻止她骑乘的脚步简直霸气。

乌冬

◆终于想起了大明湖底的《高达UC》第七卷，本以为过了那么久已经买不到初回版，但强迫症硬是逼自己搜了好几家店，最终还是找到了，这个跨了几年的大坑总算是填完了，撒花。



▶买是买了，但还没时间看。

◆果然和预料中一样，到《口袋妖怪》发售为止自己都还在《MH4G》的工作中，这次又不用赶第一时间了，留放假慢慢玩吧。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

年底商战来了，只能说今年的软件阵容仿佛春节没放炮仗，清净出了寂寞。先看任天堂第一方，竟然在元旦前没有一款拿得出手的大作，虽有《妖怪手表 真打》助阵，但其自身定位注定无法带给玩家耳目一新的感觉。《最终幻想 探索者》自身也是SE向狩猎式游戏发出的“探索者号”，但愿能借着《FFXIV》的人气开拓出一定市场，毕竟3DS平台上虽有怪物猎人，但狩猎游戏同门间的厮杀并不如PSV惨烈。

栏目主持 胧月

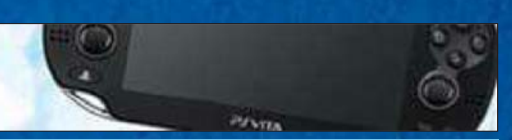
发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年11月					
27日	当地铁道 当地角色与日本全国之旅	ご当地鉄道 ～ご当地キャラと日本全国の旅～	BNGI	TAB	5626日元
27日	英雄银行2	ヒーローバンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	英雄银行2（e商店下载）	ヒーローバンク2	SEGA	RPG	5550日元
27日	新・世界树迷宫2 巨龙骑士	新・世界樹の迷宮2 ファフニールの騎士	Atlus	RPG	6458日元
2014年12月					
3日	深渊传说（e商店下载）	テイルズ オブ ジ アビス	BNGI	RPG	2980日元
4日	12岁 真实心情	12岁。～ほんとのキモチ～	Happinet	AVG	5480日元
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	战国无双 编年史3（e商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 联结	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 联结（e商店下载）	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	5378日元
4日	进击的巨人 人类最后之翼 联结（前作升级补丁）	進撃の巨人～人類最後の翼～CHAIN	Spike Chunsoft	ACT	2160日元
4日	吃豆人世界2	パックワールド2	BNGI	ACT	5119日元
4日	吃豆人世界2（e商店下载）	パックワールド2	BNGI	ACT	5119日元
4日	偶像活动 365天偶像日	アイカツ！ 365日のアイドルデイズ	BNGI	SLG	5627日元
4日	德比赛马 黄金版	ダービースタリオンGOLD	角川Games	SLG	6264日元
4日	德比赛马 黄金版（e商店下载）	ダービースタリオンGOLD	角川Games	SLG	6264日元
13日	妖怪手表2 真打	妖怪ウォッチ2 真打	Level-5	RPG	4968日元
13日	妖怪手表2 真打（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 真打	Level-5	RPG	4968日元
18日	索尼克 爆破 碎裂水晶	ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー	SEGA	ACT	5378日元
18日	索尼克 爆破 碎裂水晶（e商店下载）	ソニックトゥーン アイランドアドベンチャー	SEGA	ACT	5378日元
18日	最终幻想 探索者	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A・RPG	6264日元
18日	最终幻想 探索者（e商店下载）	FINAL FANTASY EXPLORERS	Square Enix	A・RPG	4860日元
18日	SEGA 3D复刻档案	セガ3D復刻アーカイブス	SEGA	ETC	4298日元
25日	我是航空管制官 机场英雄3D 成田全明星	ぼくは航空管制官エアポートヒーロー3D 成田ALL STARS	Sonic Powered	SLG	6480日元
未定	轻松熊友爱收集	リラックマなかよしコレクション	Rocket Company	ETC	5184日元
2014年冬					
未定	神威闪电枪（e商店下载）	マイティガンヴォルト	Inti Creates	ACT	售价未定
未定	勇气2	ブレイブリーセカンド	Square Enix	RPG	售价未定
2014年内					
未定	异史战国传宿业	异史战国传宿业	Intergrow	A・RPG	售价未定
2015年1月					
15日	喧哗番长6 魂与血	喧嘩番長6～ソウル&ブラッド～	Spike Chunsoft	A・AVG	6458日元
15日	喧哗番长6 魂与血（e商店下载）	喧嘩番長6～ソウル&ブラッド～	Spike Chunsoft	A・AVG	6458日元
22日	遗产传奇	レジェンド オブ レガシー	Furyu	RPG	6458日元
22日	遗产传奇（e商店下载）	レジェンド オブ レガシー	Furyu	RPG	6458日元
29日	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	6458日元
29日	皇牌空战3D 纵横火网 加强版	エースコンバット 3D クロスランブル+	BNGI	STG	5119日元
29日	飙速宅男 通向明日的高回转	弱虫ペダル～明日への高回転～	BNGI	AVG	6145日元
2015年2月					
5日	失落英雄2	ロストヒーローズ2	BNGI	RPG	6145日元
5日	失落英雄2（e商店下载）	ロストヒーローズ2	BNGI	RPG	6145日元
11日	七宗罪 真实的冤罪	七つの大罪 真実の冤罪	BNGI	A・AVG	6145日元
26日	金色琴弦3 全语音特别版	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	6264日元
26日	金色琴弦3 全语音特别版（e商店下载）	金色のコルダ3 フルボイス Special	Koei Tecmo Games	AVG	5554日元
未定	高圆寺女子足球3（暂名）	高圆寺女子サッカー3	Starfish SD	AVG	售价未定
2015年3月					
5日	哆啦A梦 野比的宇宙英雄记（暂名）	ドラえもん のび太の宇宙英雄記	Furyu	类型未定	售价未定
5日	新网球王子 走向顶点	新テニスの王子様 ～Go to the top～	Furyu	AVG	6458日元
5日	新网球王子 走向顶点（e商店下载）	新テニスの王子様 ～Go to the top～	Furyu	AVG	6150日元



PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年11月			
27日	梦幻之星 新星	ファンタシ—スタ— ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	梦幻之星 新星（PS商店下载）	ファンタシ—スタ— ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师（PS商店下载）	大江户BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 来自轻井泽的杀意	RAIL WARS!（レ—ルウォ—ズ）–轻井泽より杀意を乗せて–	5pb.	AVG	7344日元
27日	银星围棋 次世代	银星围碁 ネクストジェネレ—ション	Silver Star	TAB	5184日元
		2014年12月			
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
4日	战国无双 编年史3（PS商店下载）	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6480日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	战极姬5～战祸断つ霸王の系谱～	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱（PS商店下载）	战极姬5～战祸断つ霸王の系谱～	Systemsoft Alpha	SLG	6480日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2 双人入队包	地球防卫军2 PORTABLE V2 ダブル入队パック	D3 Publisher	ACT	5616日元
18日	高达破坏者2	ガンダムブレイカ—2	BNGI	ACT	7171日元
18日	高达破坏者2（PS商店下载）	ガンダムブレイカ—2	BNGI	ACT	6458日元
18日	神次次元游戏 海王星重生3 V世纪	神次次元ゲイム ネプテュ—ヌリバ—ス3 ブイセンチュリ—	Compile Heart	RPG	6264日元
18日	神次次元游戏 海王星重生3 V世纪（PS商店下载）	神次次元ゲイム ネプテュ—ヌリバ—ス3 ブイセンチュリ—	Compile Heart	RPG	5443日元
		2014年冬			
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE！～	Prototype	AVG	售价未定
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO～ラスト・リサイタル～	Rayark	MUG	售价未定
未定	世界终结之蚀（PS商店下载）	ワ—ルド エンド エクリプス	SEGA	RPG	免费
		2014年内			
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
		2015年1月			
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	エスカ＆ロジ—のアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	6264日元
22日	艾丝卡&罗杰的工作室加强版黄昏天空的炼金术士（PS商店下载）	エスカ＆ロジ—のアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	RPG	5562日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
29日	无头骑士异闻录 扩散	デュラララ！！ Relay	角川Games	AVG	6696日元
29日	无头骑士异闻录 扩散（PS商店下载）	デュラララ！！ Relay	角川Games	AVG	5940日元
		2015年2月			
11日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	A·AVG	6264日元
11日	战国无双4–Ⅱ	战国无双4–Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
11日	战国无双4–Ⅱ（PS商店下载）	战国无双4–Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	6264日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花（PS商店下载）	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	5451日元
19日	风雨来记3	风雨来记3	日本一Software	AVG	6264日元
19日	风雨来记3（PS商店下载）	风雨来记3	日本一Software	AVG	5142日元
26日	地球队长 精神迷宫	キャプテン・ア～ス Mind Labyrinth	BNGI	AVG	7171日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6998日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆（PS商店下载）	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6480日元
		2015年3月			
12日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粋	加贺Create	AVG	7538日元

近期焦点

战国无双 编年史3

12.4 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6264日元/7344日元 3DS/PSV



期待度 A



强调战略性的“《Z5C》系列”最新作同时登陆两大掌机平台，除了延续传统的四人切换和战技系统外，《Z54》的神速动作、无双极意等也同样运用到新作中。本作主打的是以原创角色体验战国乱世，在与武将们的交流中加深羁绊，从而推动历史向假想剧情发展，武器锻造和“练武馆”模式也能提升耐玩度。

最终幻想 探索者

11.18 ◆Square Enix◆RPG◆6264日元 3DS



期待度 A





被制作者誉为“浓缩版《FF X IV》”的本作日前已放出试玩，尽管借鉴吸收了来自同类作品的要素，本作依旧拥有出色的原创战斗系统和养成要素。系列中的知名召唤兽都将作为怪物级BOSS登场，玩家可击破它们刷取更多素材，并习得更多具有表演性的必杀技，多职业的迴异战术会让本作的耐玩度大幅提升。

DVD光盘 内容导视

11月6日任天堂网络直播会

新·世界树迷宫2 巨龙骑士
进击的巨人 人类最后之翼 联结
最终幻想 探索者
喧哗番长6 魂与血
罗罗娜的工作室


恶魔幸存者2 破纪录


皇牌空战 纵横火网 加强版


塞尔达传说 梅祖拉的假面


失落英雄2

蒸汽行动 林肯对异形

新作特搜队


世界传说 Reve Unitia


混沌之戒III


超级英雄世纪

游戏展望台

忧世浪士
无头骑士异闻录 扩散
塞尔达传说 梅祖拉的假面
进击的巨人 人类最后之翼 联结



喧哗番长6 魂与血


战国无双 编年史3

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂网络直播会环节，制作《蒸汽行动 林肯对异形》的小组还经手过哪个知名系列呢？

A.火焰之纹章　B.战场的女武神　C.超级机器人大战


3名
3DS LL硬壳包

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击"《掌机王SP》VOL.228电子回函"并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：只要在2014年12月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第230辑上公布，敬请关注。

一等奖 1名

3000日元/40美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港/日/美服（版）



3DS e商店/PSN点卡

三等奖



1名 PSV彩包

1名 3DS触控笔套装





1名 《刀剑神域》文件夹

二等奖

3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

1名



1名 《命运石之门》官方画集

《掌机王SP》第226辑中奖名单

一等奖 1名

过本良三签名《怪物猎人4》

保定市	张泽

二等奖 3名

本良三签名《怪物猎人4 G》官方海报

南宁市	卢尚拓
北京市	王云龙
上海市	王菁益

《掌机王SP》第226辑DVD问答—中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

天津市	杨沛时
厦门市	钟英鑫
惠州市	邹明洋

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgk–ing@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net